CÓMO DIBUJAR MANGA

1. Personajes



biblioteca creativa

NORMA Editorial

CÓMO DIBUJAR MANGA

1. Personajes



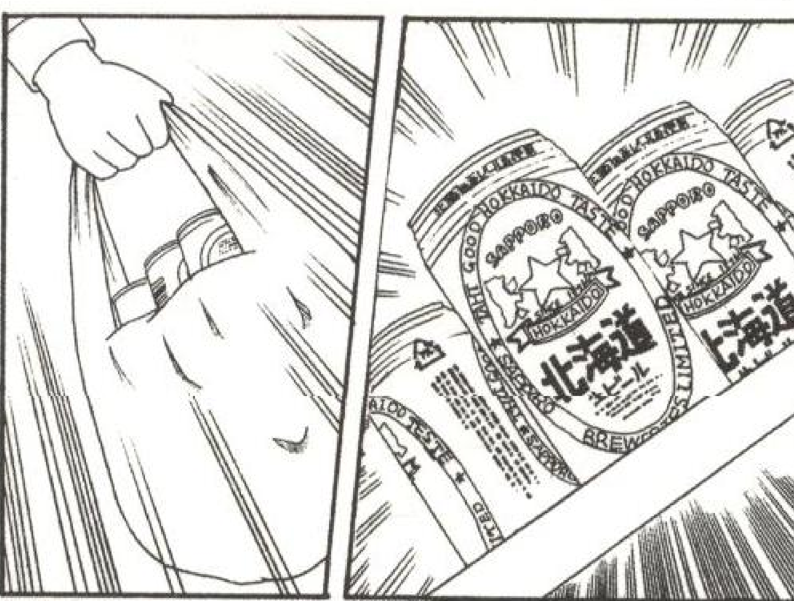
Curso de perfeccionamiento para principiantes

RETRATO DE UN DIBUJANTE DE CÓMICS

Guión y dibujo
Tatsuhiro Ozaki


POR FIN HAN TERMINADO LA BATALLA.
EL EJÉRCITO DE AYUDANTES HA CAÍDO.
BUEN TRABAJO, CHICOS. BUENO, ME MARCHO QUE TENGO PRISA.


LO CUAL NO QUIERE DECIR QUE EL TRABAJO DEL DIBUJANTE HAYA TERMINADO.
SLAM

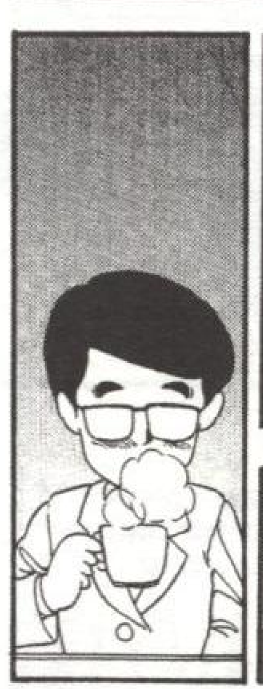

SAPPORO
HOKKAIDO
北海道

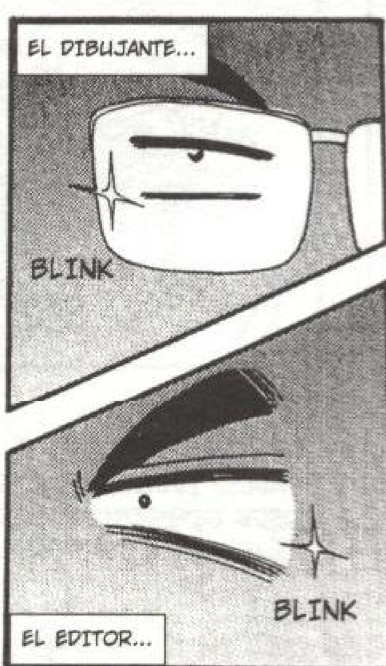

TAMBIÉN HAY QUE TOMARSE UN DESCANSO DE VEZ EN CUANDO.
BUEN TRABAJO.


PERO YA LE RONDA POR LA CABEZA LA SIGUIENTE IDEA... O DEBERÍA RONDARLE.
KI-KI-RI-KI
NO HAY QUE ABUSAR DEL ALCOHOL, ¿EH?


VARIOS DÍAS DESPUÉS, CON TODAS LAS NUEVAS IDEAS EN LA CABEZA...
Family Restaurant
JO, NO SE ME HA OCURRIDO NADA.


Y SE VE ALGO ASÍ... Y LUEGO ASÍ...
...LLEGA EL MOMENTO DE ENFRENTARSE AL EDITOR.




EL DIBUJANTE...
BLINK
BLINK
EL EDITOR...


¡MÁS CERVEZA, HOMBRE, QUE NO SE DIGA!
SE DECIDE LA HISTORIA A GRANDES RASGOS.


Y ENTONCES...


HAY QUE PENSAR EN EL GUIÓN. TODO HAY QUE DECIRLO, EXISTEN DIVERSAS FORMAS DE COMENZAR A ESCRIBIR EL GUIÓN.
PERO LA MÁS NORMAL ES APUNTAR EN UN PAPEL LAS LÍNEAS GENERALES DE LA HISTORIA QUE TENEMOS EN MENTE. O SEA, ESCRIBIR EL ARGUMENTO.
JUA, JUA, JUA.
RAAAS
SCRICH
SCRICH

A continuación tenemos la división de las páginas.

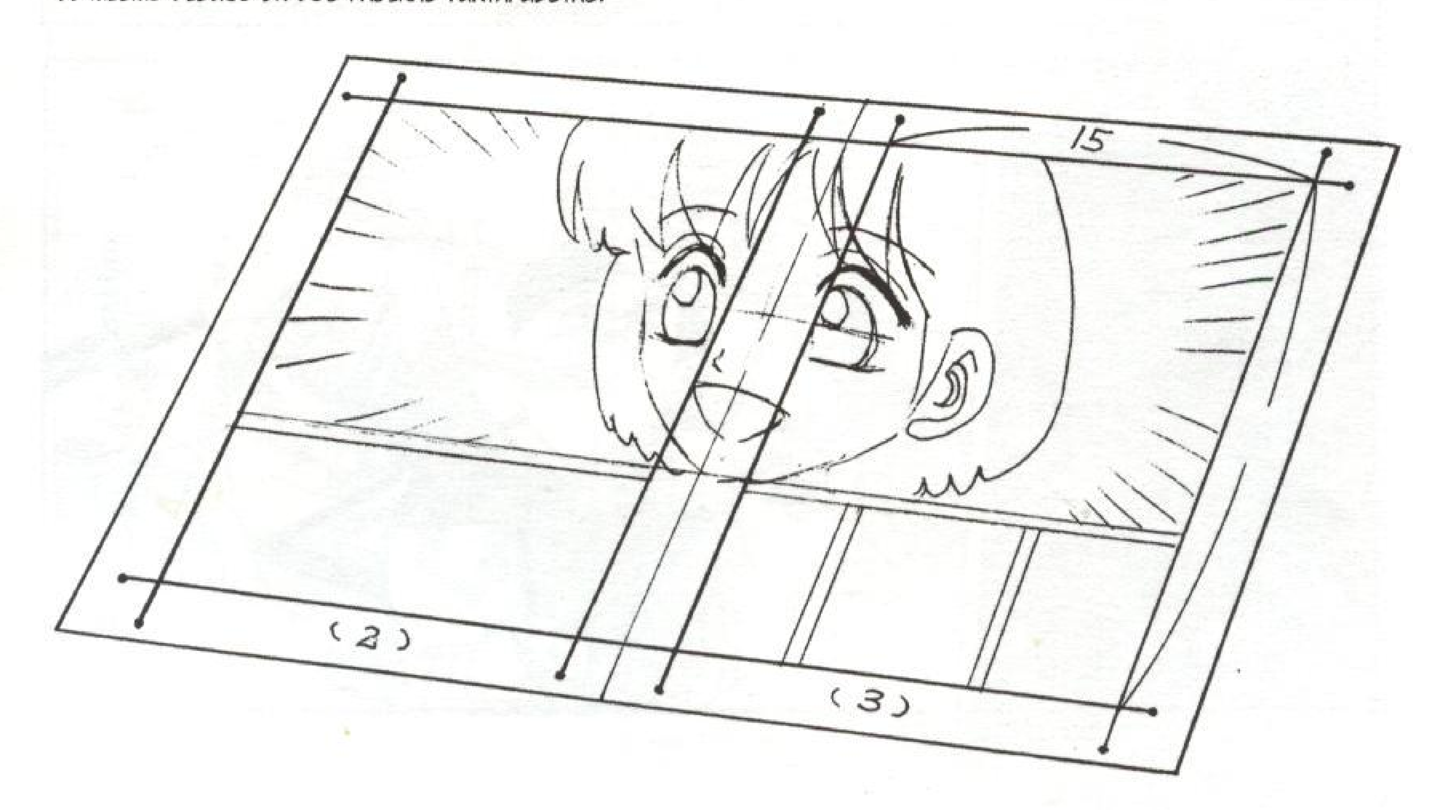
Ejemplo:
La Cenicienta, en 31 páginas

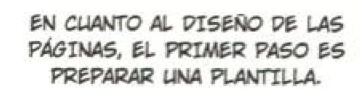
P.1		Cubierta.
P.2	▼	Aparece la Cenicienta.
P.5		Discusión con la madrastra hasta aquí.
P.6	▼	Un día, baile en el castillo.
P.9		Cenicienta se queda sola.
P.10	▼	Aparecen las hadas madrinas.
P.13		Escena de la carroza.
P.14	▼	Hacia palacio.
P.17		Baile en el palacio.
P.18	▼	Aparece el príncipe.
P.21		Cenicienta bailando.
P.22	▼	Las campanadas de las doce.
P.25		Cenicienta se marcha.
P.26	▼	El Príncipe busca a Cenicienta.
P.29		Cenicienta se pone el zapato de cristal.
P.30	▼	El zapato se ajusta bien y el príncipe le pide que se case con él.
P.31		Y fueron felices y comieron perdices.



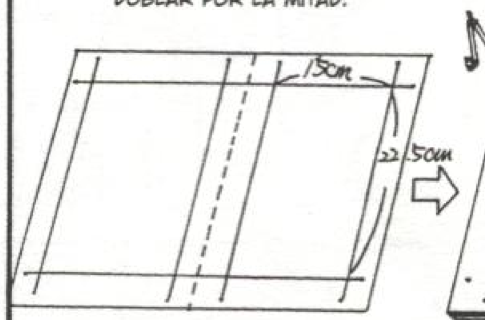
A CONTINUACIÓN SE REALIZA UN ESBOZO (EN JAPONÉS SE DICE "CONTE"). LOS ESBOZOS SE DIBUJAN EN DOS PÁGINAS* EN UN FORMATO IDÉNTICO AL QUE TIENEN LAS REVISTAS DE MANGA. ESTE FORMATO REVISTA SE PUEDE CONSEGUIR CON UNA LÁMINA DE DIBUJO TAMAÑO B4, EN POSICIÓN HORIZONTAL Y DIVIDIDA EN DOS POR LA MITAD.

*EL MISMO DIBUJO EN DOS PÁGINAS YUXTAPUESTAS.

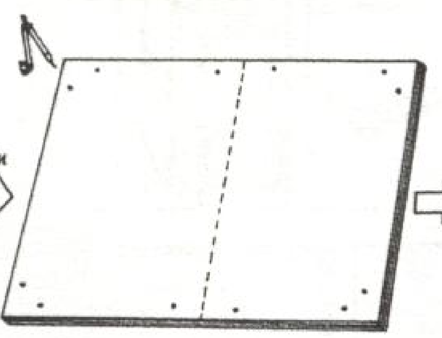




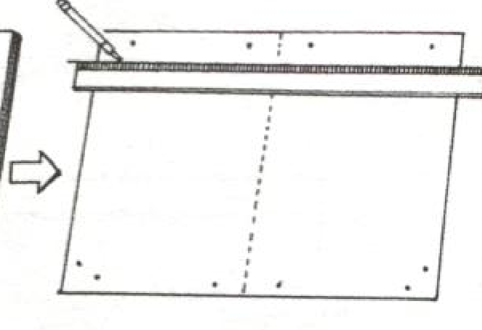




SE COLOCA LA PLANTILLA ENCIMA DE VARIAS HOJAS Y CON LA PUNTA DEL COMPÁS O ALGO SIMILAR SE PRACTICAN UNOS AGUJEROS EN LAS ESQUINAS (EN TOTAL 12 AGUJEROS).



A CONTINUACIÓN, SE TOMAN LOS AGUJEROS COMO PUNTOS DE REFERENCIA PARA TRAZAR LOS MÁRGENES. PARA ELLO UTILIZAREMOS UN ROTULADOR MAGIC MARKER. SE PUEDEN TRAZAR EN NEGRO, AUNQUE ES MEJOR QUE UTILICES AZUL O ROJO POR SI EN ALGÚN MOMENTO TE QUIERES SALIR DE LOS MÁRGENES.





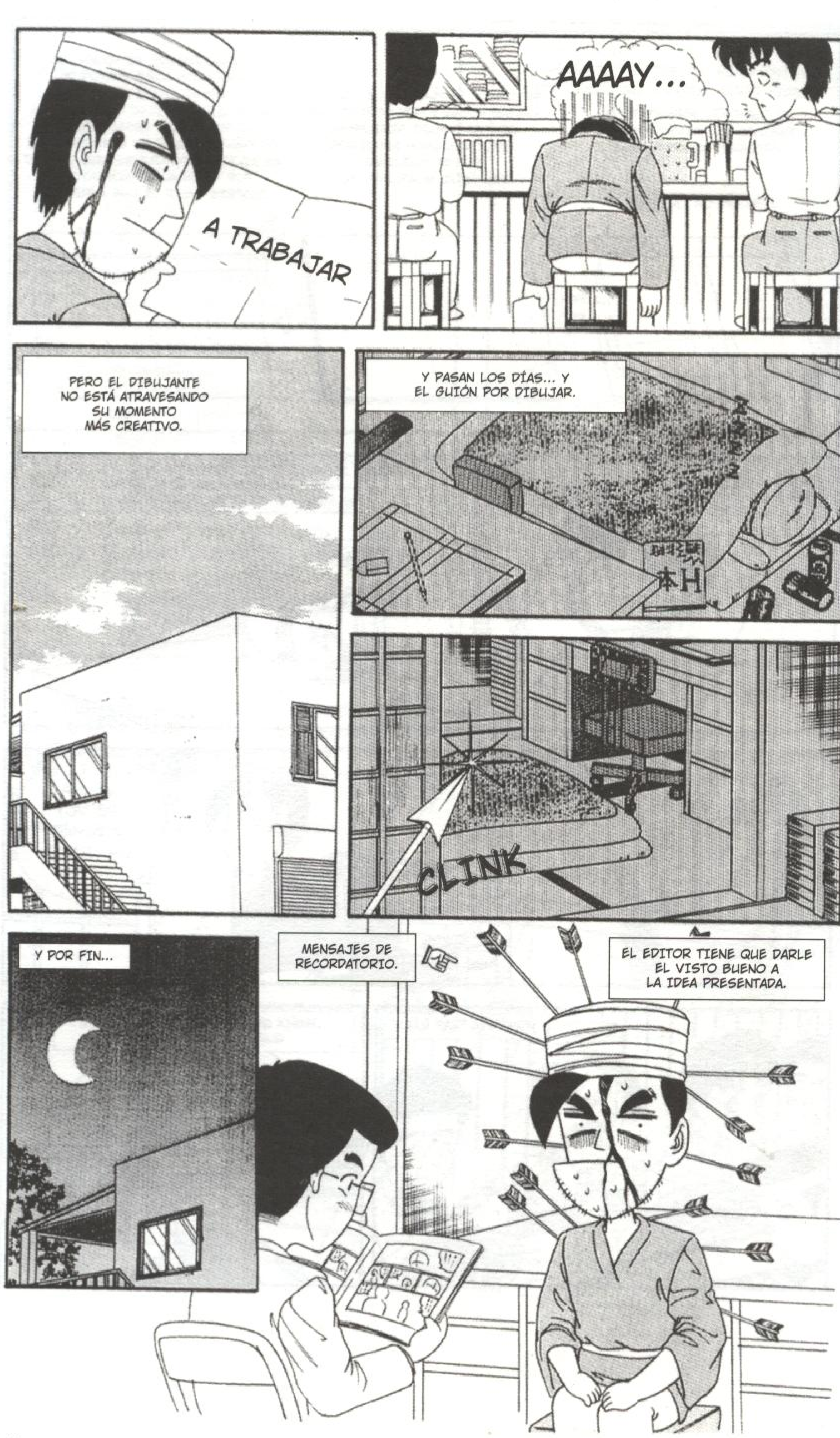











A TRABAJAR
AAAAY...
PERO EL DIBUJANTE NO ESTÁ ATRAVESANDO SU MOMENTO MÁS CREATIVO.
Y PASAN LOS DÍAS... Y EL GUIÓN POR DIBUJAR.
CLINK
Y POR FIN...
MENSAJES DE RECORDATORIO.
EL EDITOR TIENE QUE DARLE EL VISTO BUENO A LA IDEA PRESENTADA.



HAGA EL FAVOR DE RESPETAR LA PRÓXIMA FECHA DE ENTREGA.

TCHK

Y AHORA QUE YA HAY HISTORIA...

¡¡AL HABLA EL MAESTRO!!

HASTA LA PRÓXIMA.

SLAM

...ENTRAN EN JUEGO LOS AYUDANTES.



ÉSTE SOY YO.
(LO ÚNICO QUE NO ES FICTICIO).





LO PRIMERO QUE SE HACE ES UN BOCETO.

Y CUANDO ESTÁ LISTO, SE ENTINTA.

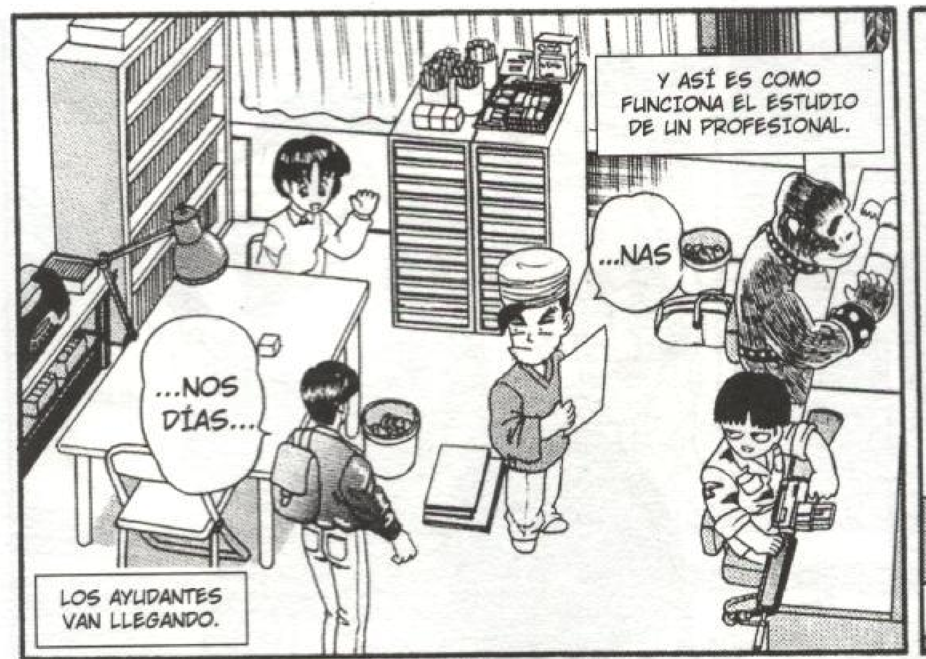
CUANDO LA TINTA SE SECA, SE BORRA EL LÁPIZ.

DESPUÉS, HAY QUE MARCAR CON UNA X LAS ZONAS QUE SE QUIERAN RELLENAR DE NEGRO. ASÍ NO OLVIDAREMOS NINGUNA.

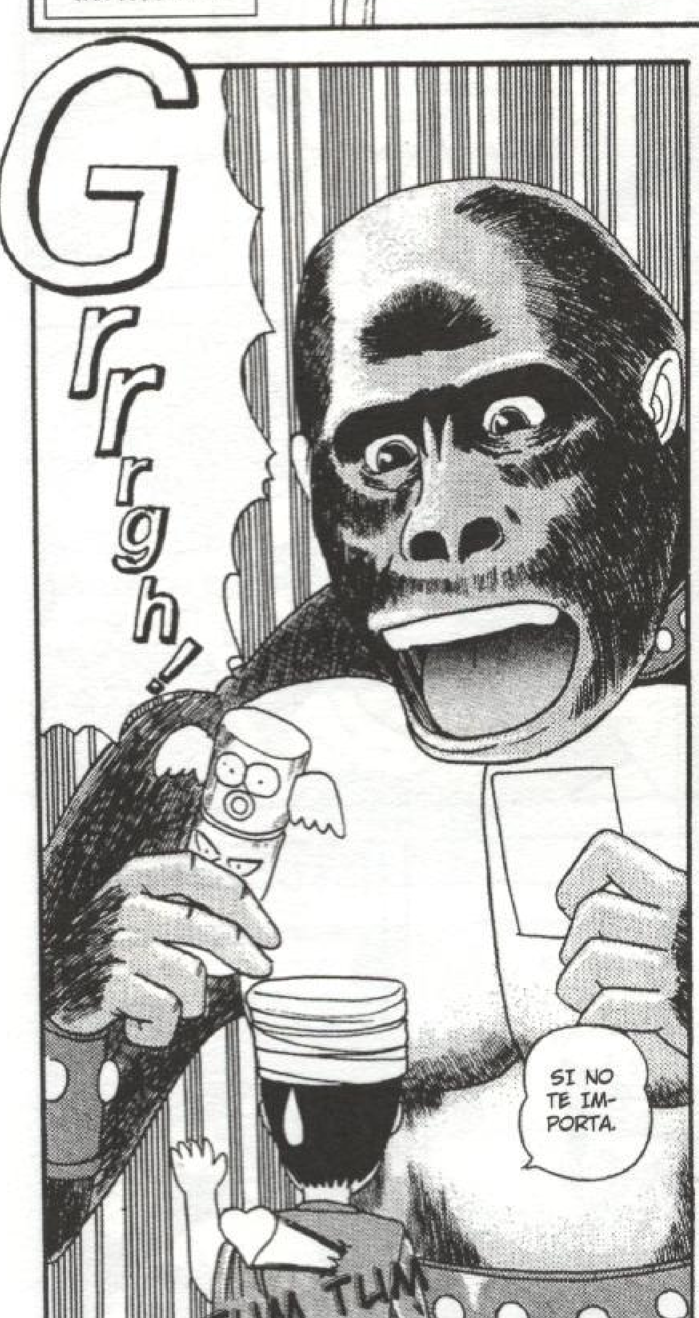
A CONTINUACIÓN, SE RETOCAN LOS FALLOS CON GOUACHE BLANCO.

Y, POR ÚLTIMO, SE COLOCAN LAS TRAMAS.


ASÍ QUEDA LA PÁGINA.
うわっ 〆切り直前に!!!
ひぃ〜っ
えーらい こっちゃ
えらい こっちゃ
こっちゃ こっちゃ

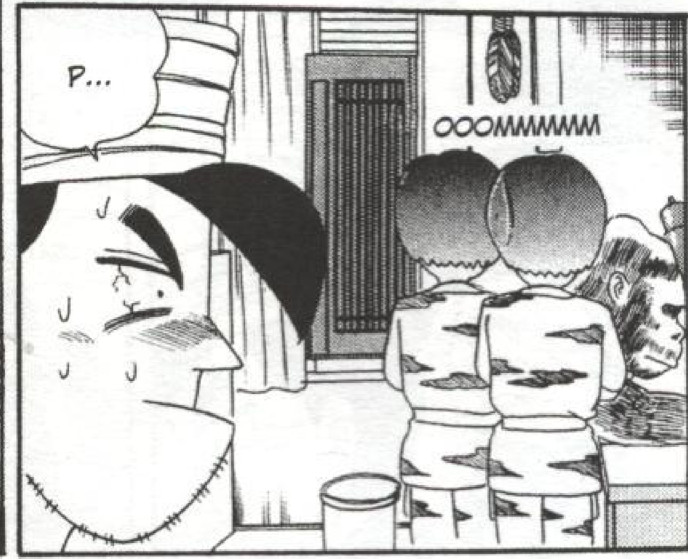

Y ASÍ ES COMO FUNCIONA EL ESTUDIO DE UN PROFESIONAL.
...NAS
...NOS DÍAS...
LOS AYUDANTES VAN LLEGANDO.


GORILA, TÚ TE ENCARGAS DE TODO ESTE TROZO DE FONDO.

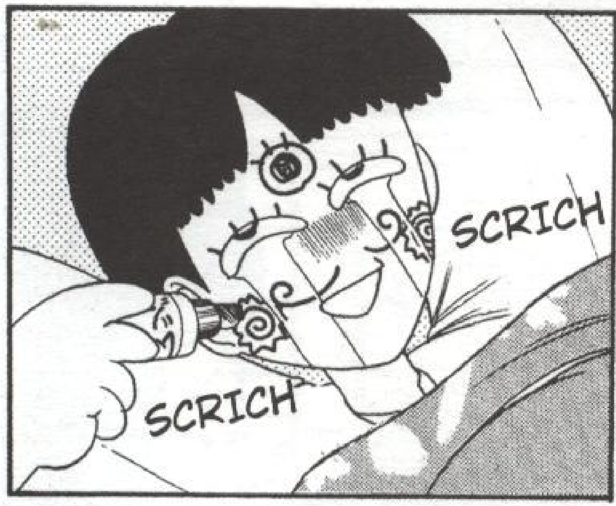

Grrrgh!
SI NO TE IM-PORTA.
TUM TUM


A VER QUÉ MÁS...
TUM TUM
TUM TUM


JOVEN P...

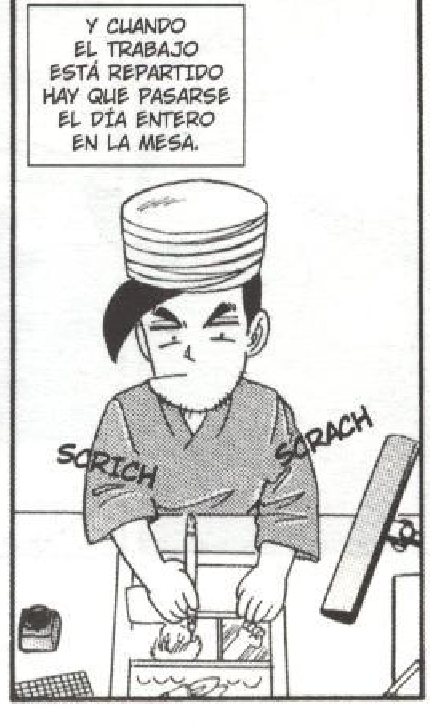

P...
OOOMMMMM

¿EH?
FLASH
USTED DIRÁ.
HUM
¡FUAAA!
HUM












BUENO, COMO ES EL PRIMER DÍA, AÚN QUEDA TIEMPO DE SOBRAS.
MEJOR COMEMOS FUERA.


PERO AL CABO DE VARIOS DÍAS...


¡CADA VEZ HAY MENOS TIEMPO!
Y LAS COMIDAS SE REDUCEN A COMPRAR CUALQUIER COSA PREPARADA, Y NO SE PUEDE UNO LEVANTAR NI PARA IR AL CUARTO DE BAÑO.
¡SCRICH!
¡SCRACH!


TANTO ES ASÍ QUE...
¡ARGH!
¡¡NGG!!


DOLOR DE HOMBROS, DOLOR DE ESPALDA... TAN AGUDO QUE HASTA SE OYE...
AAAAH
AAARGH


¡HASTA EL CALLO GRITA!
¡AAAAH!


Y SE ACUSA LA ANSIEDAD POR LA FECHA DE ENTREGA, LA FALTA DE SUEÑO Y LA SOBREDOSIS DE CAFEÍNA.
NECESITO MEDICINA.
¡AGUANTE, MAESTRO!

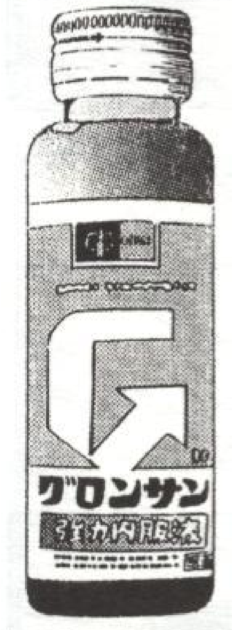

OOH, MAES-TROOO.
INDISPENSABLE EN EL DESPACHO DEL MANGAKA.
ALKA-SELTZER O SUCEDÁNEOS...
胃の痛み・もたれに
大正漢方胃腸薬
〈微粒〉
ATENCIÓN: ABSOLUTAMENTE NADA QUE VER CON UN SERVIDOR.
OÍDME TODOS. TENGO HEMORROIDES.
OOOOOOH
HALA, ¿EN SERIO?
ADEMÁS DE PASARSE EL DÍA ENTERO SENTADO EN LA SILLA, TAMBIÉN PADECE EN SILENCIO CIERTOS SÍNTOMAS QUE EL BUEN GUSTO IMPIDE REVELAR.
PERO EL PEOR ENEMIGO DEL MANGAKA ES...
LA SOMNOLENCIA
UAAAAH, QUÉ SUEÑO....
Y ENTONCES LA CAMA EJERCE UNA INTENSA ATRACCIÓN SOBRE EL DIBUJANTE.
TENGO QUE IR A DORMIR.
EL ARMA PARA COMBATIR A TAN TEMIBLES ENEMIGOS ES EL CAFÉ.











BEBIDAS TONIFICANTES.

SEGUNDO ARTÍCULO INDISPENSABLE EN EL DESPACHO DEL MANGAKA.






Y EN ESO,
¡¡APARECE
EL EDITOR!!
CHAAAAN
LA VISITA TIENE
EL OBJETIVO DE PRESIONAR
AL MANGAKA PARA QUE
TERMINE LO ANTES POSIBLE.
CHAN CHAN CHAN
MIENTRAS PEGAN LOS TEXTOS...
いらっしゃいませ！
...LOS POBRES
AYUDANTES TAMBIÉN
RECIBEN SU PARTE
DE PRESIÓN.
TCHK
AAAY
Y EL DIBUJANTE TIENE QUE AGUANTAR
LA PRESIÓN Y SEGUIR DIBUJANDO.
YA CASI ESTÁ.
UN ÚLTIMO ESFUERZO
CONTRA EL SUEÑO.
TIC
TAC
RÁPIDO
Y SIN PROTESTAR.
EL TOQUE FINAL.


POR FIN, EL MANGA ESTÁ TERMINADO.
MUCHAS GRACIAS A TODOS POR EL ESFUERZO.
ME MARCHO QUE TENGO PRISA.
PERO AQUÍ NO TERMINA EL TRABAJO DEL MANGAKA...
SLAM
SÓLO ES EL PRINCIPIO DEL SIGUIENTE DESAFÍO.
JUA JA JA JA

MATERIAL DE DIBUJO PARA MANGA



PAPEL

Para dibujar manga se suele utilizar papel de alta calidad, papel Kent o papel de dibujo. No obstante, el papel de dibujo se estropea cuando se usa mucho la goma de borrar, y la tinta se corre, con lo cual puede resultar engorroso para los principiantes. El papel Kent es también papel de dibujo pero no tiene este inconveniente, aunque es más caro que el de dibujo. Se emplean dos tipos de grosor: 90 gr y 135 gr.

Actualmente, en Japón se comercializan blocs específicos para dibujar manga como los que se ven en la foto. Son de papel Kent, incorporan márgenes de cómic en azul, y los bordes están milimetrados, con lo cual resultan muy útiles a la hora de dividir en viñetas o de señalar secciones que se quieran eliminar. Estos blocs especializados son de uso común entre los profesionales.

A: Tamaño del papel.
(B4= 257mm x 364mm /
A4= 210mm x 297mm)

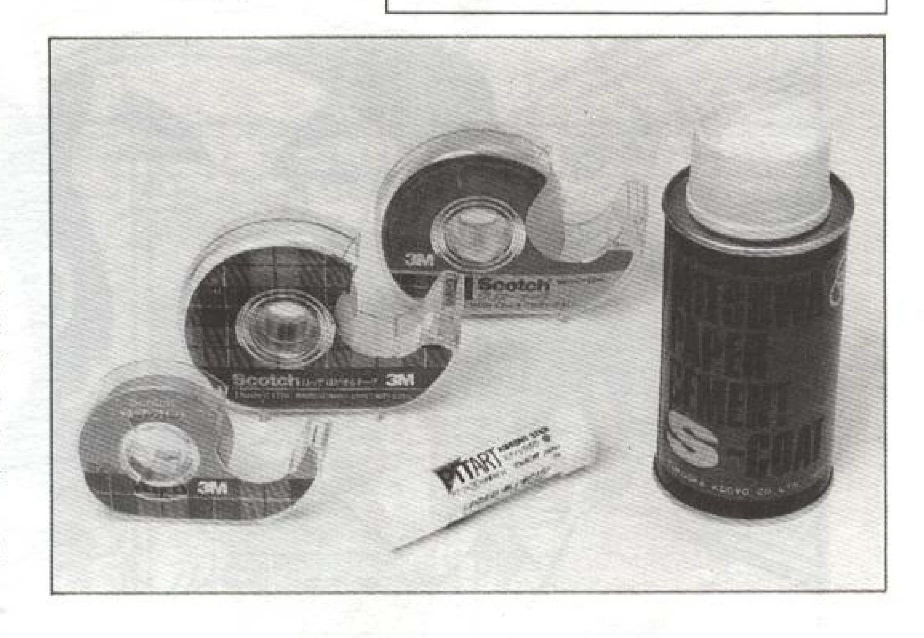
B: Se dibuja hasta este margen cuando se divide en viñetas.

C: Margen exterior.
El dibujo no debe sobrepasar este margen.
(B4= 220mm x 310mm /
A4= 182mm x 257mm)

D: Margen interior.
Es el marco básico para especificar porciones.
(B4 = 180mm x 270 mm /
A4= 150mm x 220mm)

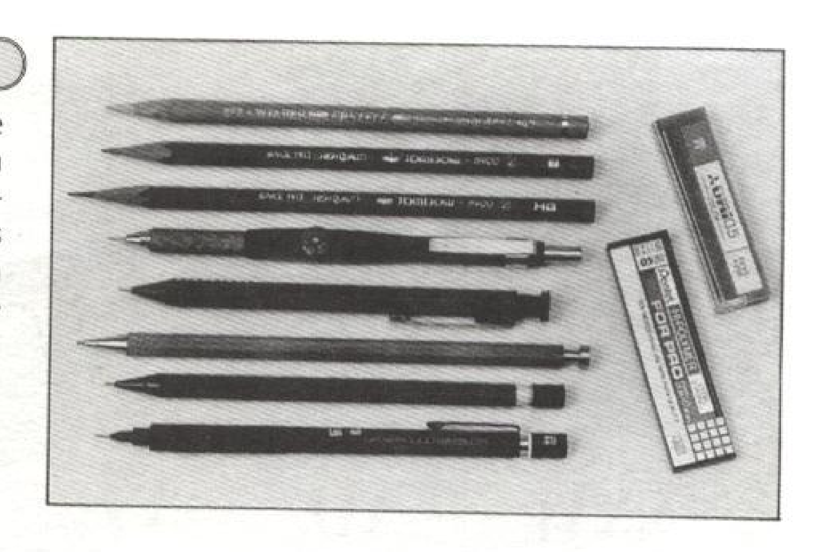
Otros materiales prácticos

Cinta adhesiva y cinta correctora. Las cintas transparentes como las que muestra la foto son de alta calidad y conservan el color durante largo tiempo. Resultan muy útiles para corregir y se retiran fácilmente, a diferencia de las que requieren pegamento.
Cola de contacto. En la foto lo vemos en pasta, pero también existe en spray.



Lápices

Hoy en día, la mayoría de los dibujantes de cómics usan portaminas. Algunos utilizan lápices duros para dibujar detalles o destacar zonas concretas, y otros más blandos cuando se trata de zonas más amplias. La dureza de la mina —HB, B, 2B, etc.— se escoge en función de la presión que se va a ejercer sobre el lápiz. Para poca presión, se utilizará un lápiz B o 2B. Los portaminas y los lápices azules son muy prácticos, además el azul no se marca cuando se imprime. Puedes señalar lo que quieras en color azul porque luego no se verá en el manga impreso, y por eso los dibujantes lo utilizan para indicar a los ayudantes qué tramas se van a emplear y dónde, en las zonas en las que no hay dibujo ni sombreado.



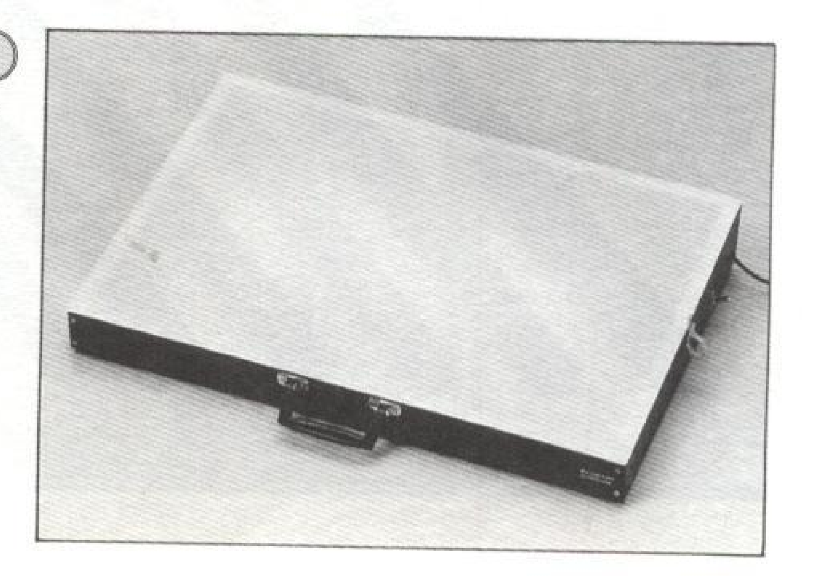
Gomas de borrar

Las series AIR-IN y MONO son gomas corrientes (ver fotografía). Los restos de la goma pueden estropear el efecto de las tramas si no se retiran bien del papel, así que si se utiliza este tipo de gomas es conveniente mantener el escritorio muy limpio. Existe una goma que evita este problema llamada NON-DUST. Recoge los restos y mantiene el espacio de trabajo limpio. También se venden gomas que borran tinta, especiales para borrar zonas reducidas. La goma dura se usa para suavizar tonos y dar una sensación de penumbra.



Cajas de luz

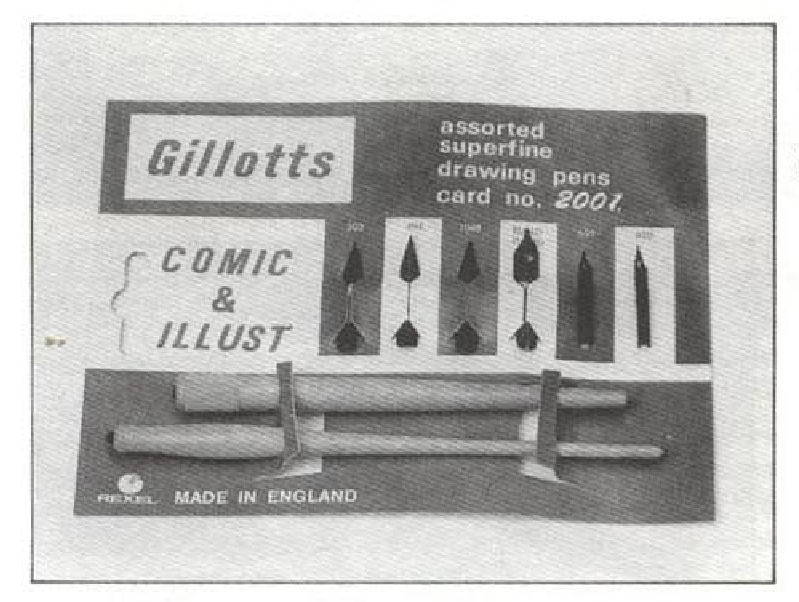
Las cajas de luz iluminan la pantalla por debajo y de ese modo se puede calcar. Pueden resultar un buen aliado.





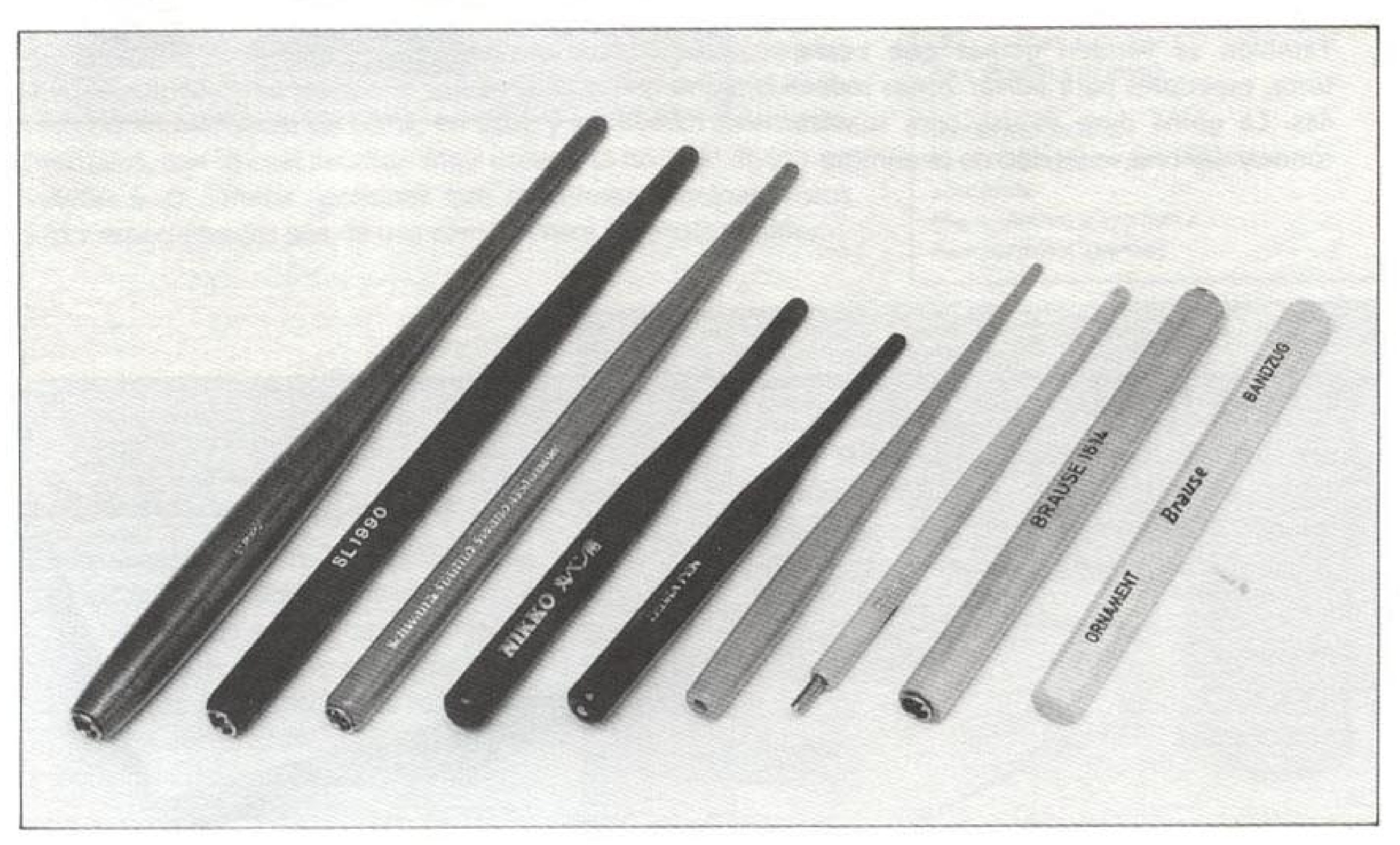
Plumillas

Zebra, Nikko y Tachikawa son algunos de los fabricantes de plumillas japoneses más conocidos. Para dibujar cómics, las más frecuentes son las de tipo G y las redondas. Algunos dibujantes prefieren la plumilla Kabura por la dureza que le confiere al trazo. Gillotts es una marca inglesa, y tiene seis clases que abarcan desde la punta fina hasta la plumilla de tipo G. Todas son muy suaves.



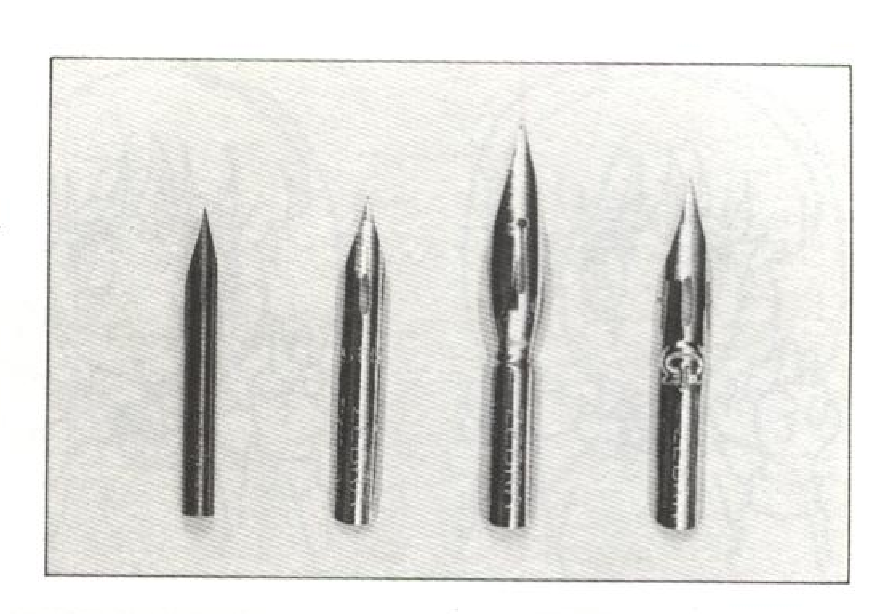
Portaplumas

La plumilla es un instrumento que se usa mucho, y si se sostiene con fuerza pueden salir callos. A la hora de comprar un portaplumas hay que tener en cuenta que todos van con las plumillas estándar, Turnip o escolares, pero no son compatibles con las plumillas redondas, que tienen su propio modelo de mango.



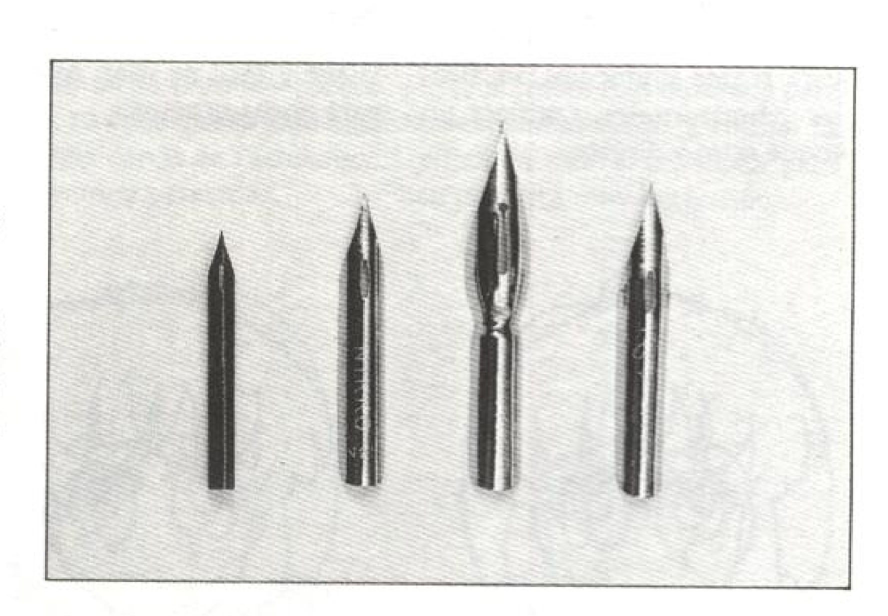
ZEBRA

Plumilla redonda
Plumilla escolar
Plumilla Turnip o Tama
Plumilla G



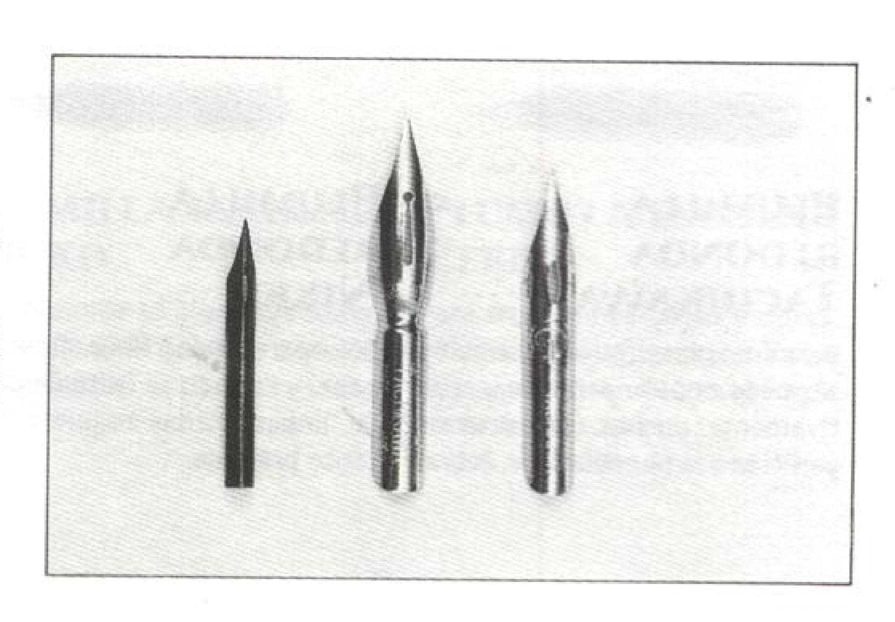
NIKKO

Plumilla redonda
Plumilla escolar
Plumilla Turnip o Saji
Plumilla G



TACHIKAWA

Plumilla redonda
Plumilla Turnip o cuchara
Plumilla G





Plumilla G Tachikawa

Para trazos uniformes, verticales y horizontales. Confiere un toque duro y directo.



Plumilla G Nikko

Suave y fácil de usar. Más bien para líneas gruesas.



Plumilla G Zebra

Para líneas gruesas y finas. Muy suave. Es muy común entre los dibujantes, aunque quizás se perciba una pequeña resistencia al trazar.



Plumilla redonda Tachikawa

Para líneas finas, aunque también se puede emplear para líneas relativamente anchas. Al tacto es parecida a la plumilla G de Zebra.



Plumilla redonda Nikko

Sólo para líneas finas. Rasca el papel y cuando se trata de dibujar líneas gordas requiere bastante práctica.



Plumilla redonda Zebra

Está diseñada para dibujar líneas finas, pero se puede emplear para líneas gruesas. Al principio rasca el papel, pero con un poco de práctica puede dar muy buenos resultados.



Plumilla Turnip Tachikawa

Permite dibujar líneas muy uniformes y da una sensación de trazo muy fluido. Es como una combinación de rotulador de punta fina y Rotring, aunque al trazar se pueden dar toques de presión.



Plumilla Turnip Nikko

La punta de la plumilla parece flexible. La línea queda algo más gruesa que con la de Tachikawa, pero son muy parecidas.



Plumilla Turnip Zebra

Esta plumilla está diseñada para trazar líneas duras y rectas. Es difícil de usar al principio, pero su uso está muy extendido.

Cada cual tiene sus preferencias en cuanto a plumillas. Recomendamos probar diferentes tipos y marcas distintas para saber cuáles se adaptan mejor a las necesidades de cada uno.



Plumilla escolar Nikko

Esta plumilla es algo más suave que la de Zebra. Las líneas son más gruesas.



Plumilla escolar Zebra

Para trazar líneas finas y duras. La plumilla escolar traza líneas duras, mientras que la redonda traza líneas suaves.



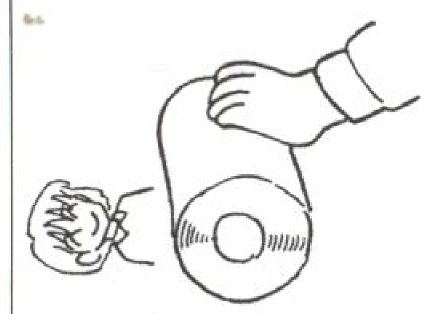
TINTA

Aquí tenemos algunas de las tintas que más se utilizan y la Kaimei Bokuji (tinta china). La tinta china no se seca tan rápido como la de Pilot, pero se puede pasar un rollo de papel secante (o incluso papel absorbente normal) para absorber el exceso (ver ilustración).

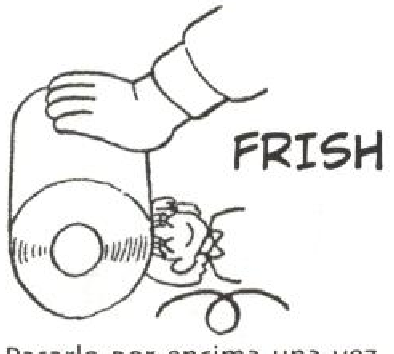
La tinta de Pilot para escribir documentos es resistente al agua y se usa también para dibujar en color. En la actualidad, hay muchas otras tintas en el mercado. Dr. Martin's, Line & Beta y Lettering Sol son, de las que se muestran en la foto, las resistentes al agua. La fuerza del negro es mucho mayor que la de Pilot o la tinta china, y confieren al trazo un acabado perfecto.



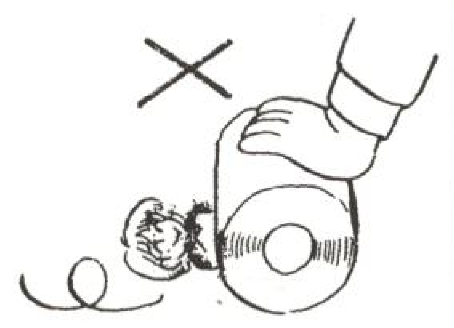
Para secar la tinta



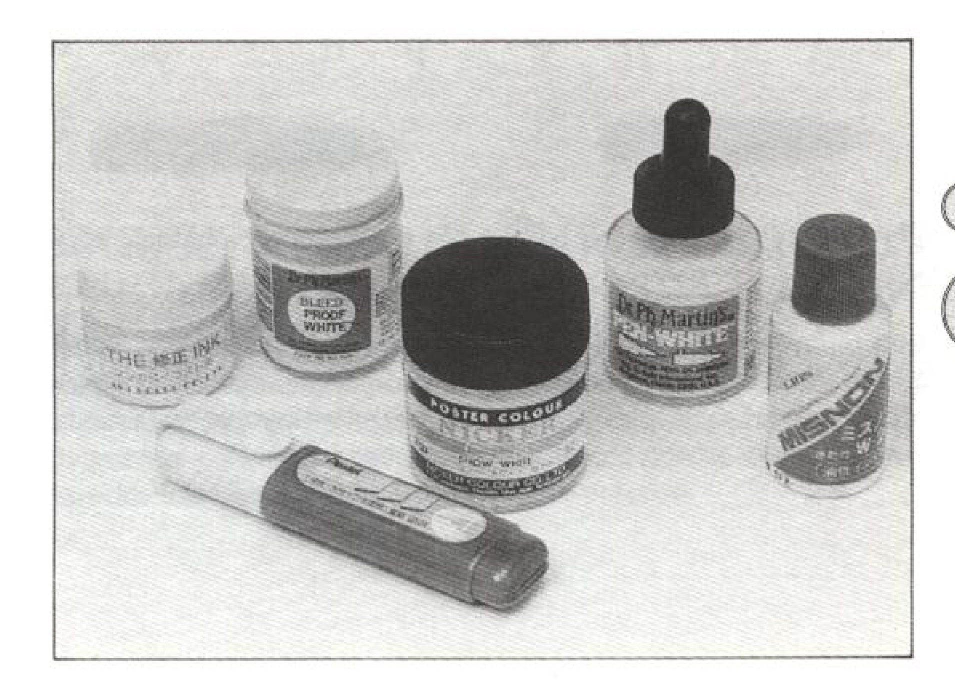
1) Colocar el rollo de papel encima del dibujo.



2) Pasarlo por encima una vez. No apretar para evitar que se emborrone el dibujo.



3) No volver a pasar el rollo o quedarán manchas.



GOUACHE BLANCO

LÍQUIDOS CORRECTORES

El líquido corrector se aplica para corregir las tramas y las copias que no sean acuosas. No es necesario disolverlo en agua y se extiende fácilmente. También existe el gouache blanco, que permite corregir errores simples.





Rotuladores de punta fina

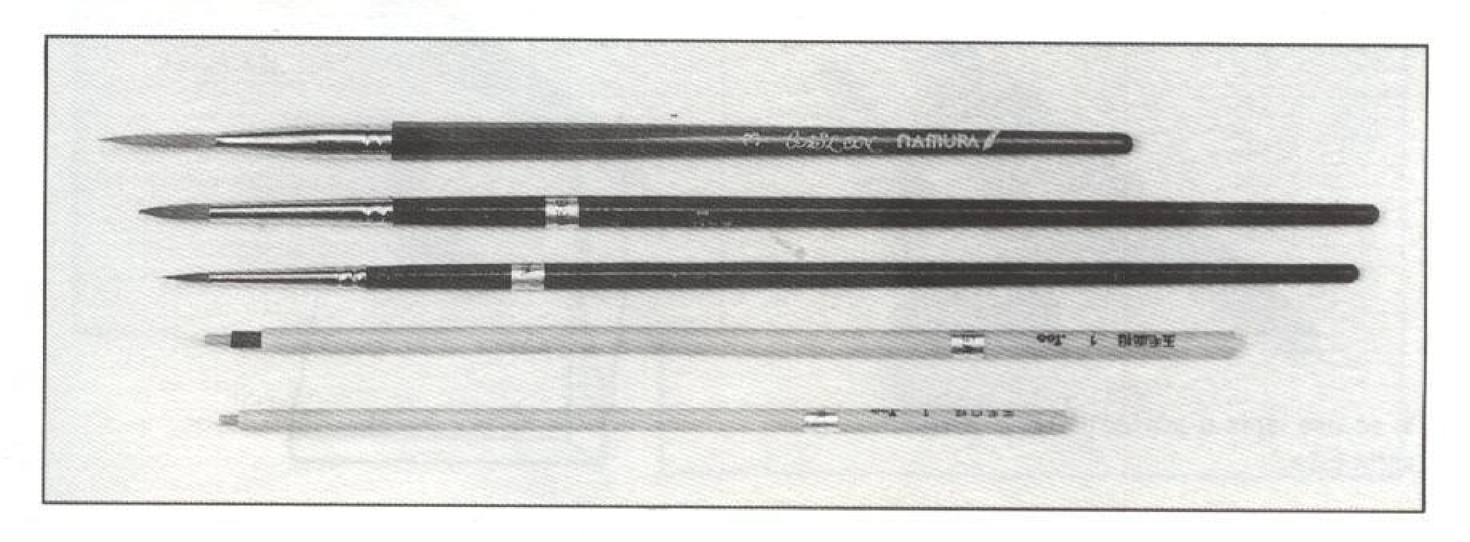
Para dibujar cómics no es necesario ser precisos al milímetro. Algunos dibujantes usan rotuladores de punta fina porque son fáciles de conseguir y mantener.

Pinceles

Para la tinta blanca y el líquido corrector se recomienda usar pinceles muy finos. Las correcciones pueden ser más o menos precisas en función del pincel que se utilice.

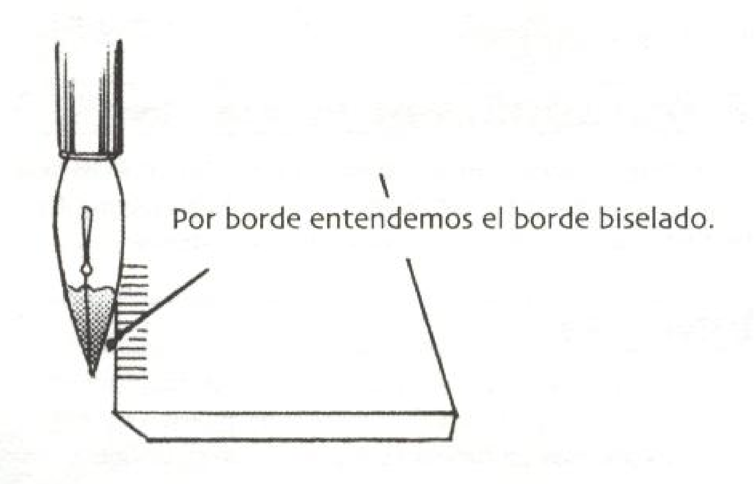
Rotuladores pincel

Estos rotuladores se suelen utilizar para rellenar espacios en negro. Para zonas amplias, se usa el de la derecha. También se obtienen buenos resultados cuando se utiliza para los brillos del cabello. El rotulador de la izquierda es más parecido a una pluma, y da la sensación de dibujar más que de pintar.

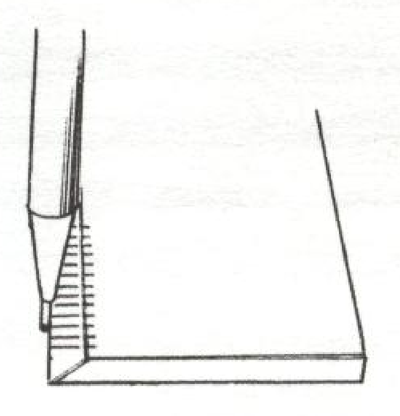


Reglas

Para las líneas y para medir, lo más cómodo es usar reglas biseladas. Lo mejor es tener tres tipos distintos: la regla de 14 cm para detalles, una de 30 cm para márgenes y una de 40 ó 50 cm para las perspectivas largas. Las reglas con bordes metálicos también son prácticas porque no se estropean al usar el cutter.



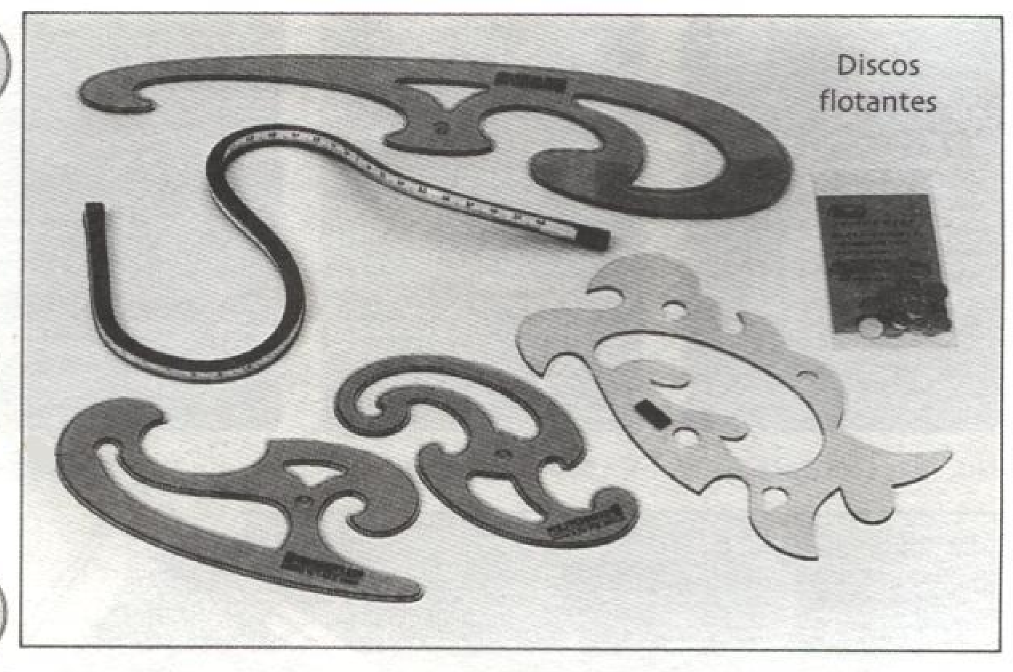
Si se usa plumilla, la posición de ésta debería ser la que se ve en la ilustración, de manera que la tinta no se corra bajo el borde de la regla.



Si se usa lápiz o portaminas, la posición sería ésta.

REGLAS CURVAS

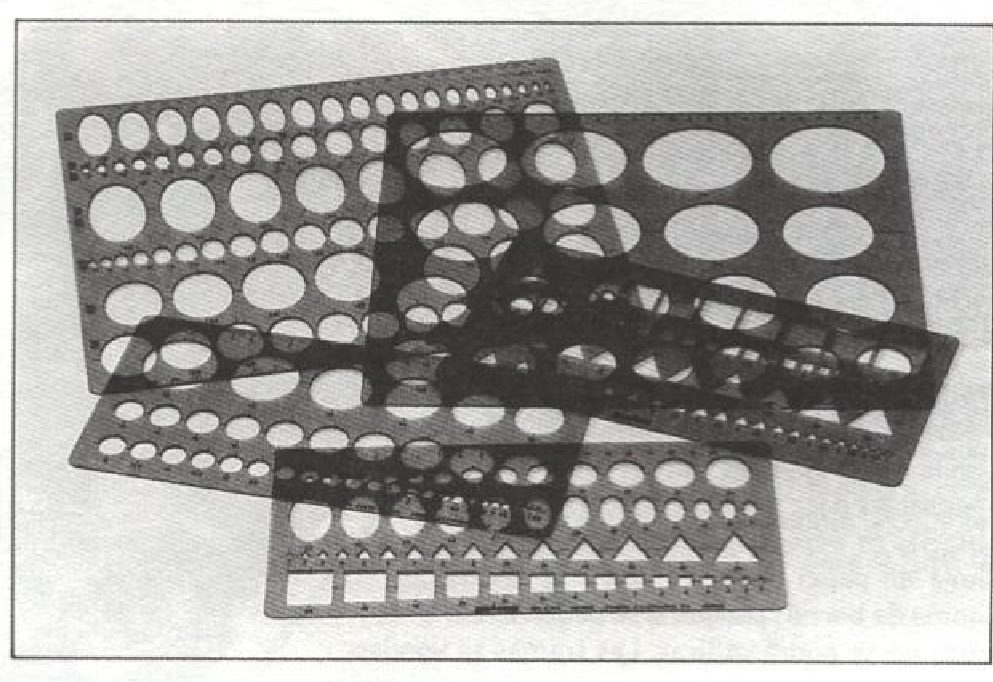
A la hora de escoger reglas curvas, es mejor decidirse por las que tienen un borde para tinta. Los discos flotantes redondos sirven para evitar que la tinta se corra. Se ponen en el dorso de la regla que, de este modo, quedará un poco separada del papel.





REGLAS FLEXIBLES

Las reglas flexibles permiten dibujar todo tipo de líneas curvas, pero como no tienen borde biselado, es mejor utilizarlas con rotuladores de punta fina.



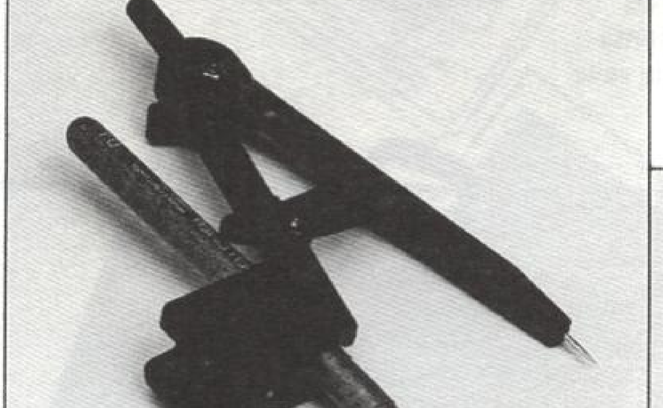


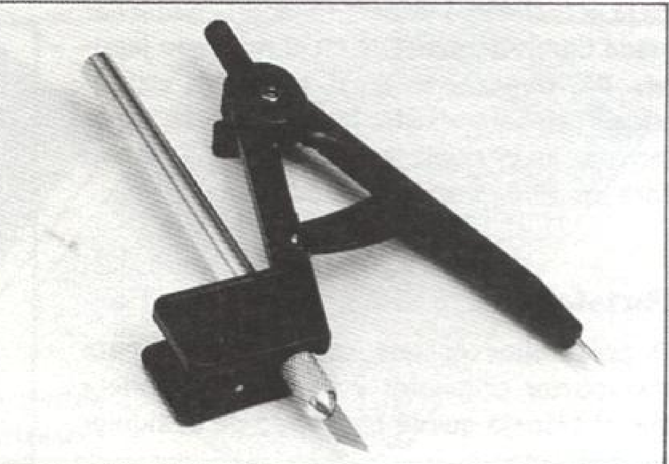
PLANTILLAS

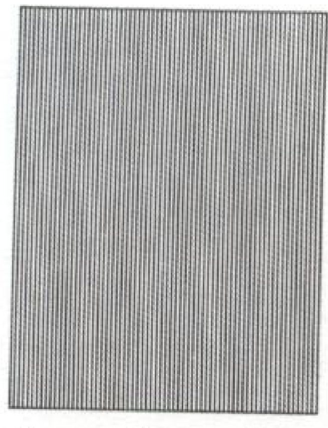
Es recomendable tener entre nuestro material alguna plantilla de círculos y óvalos.

COMPASES

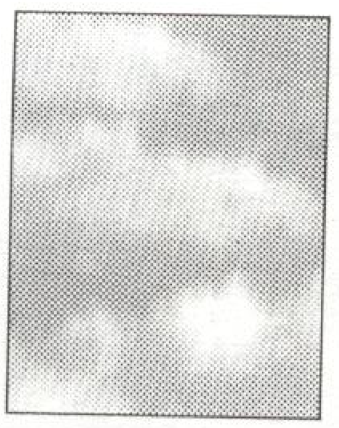
Este tipo de compás resulta muy útil no sólo para trazar círculos sino también para cortar las tramas si se usa con un cutter.



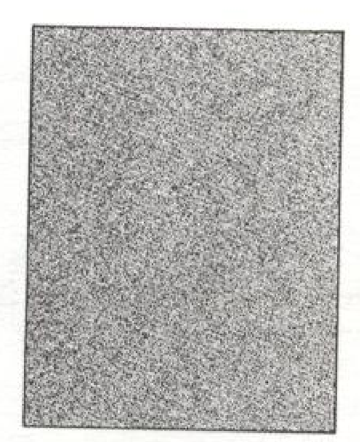




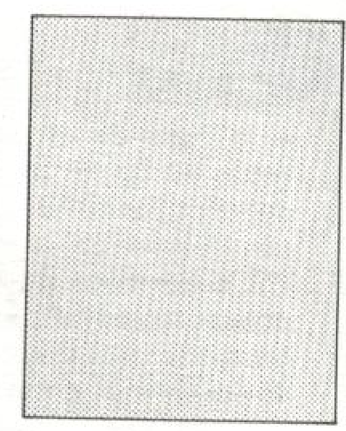
No. 1033 (Letraset)



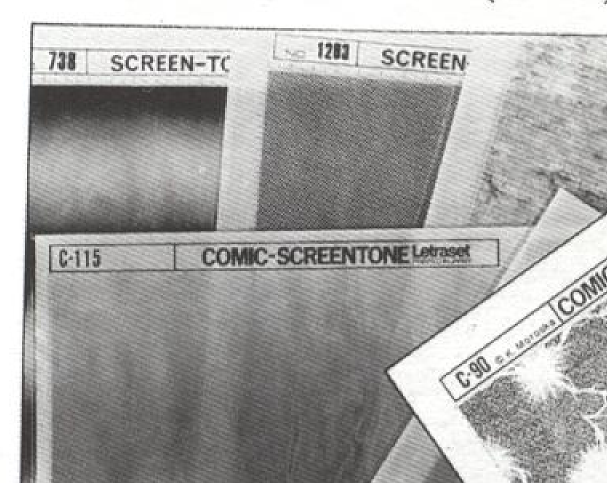
C - 188 (Letraset)



No. 684



No. 61 (Letraset)



TRAMAS

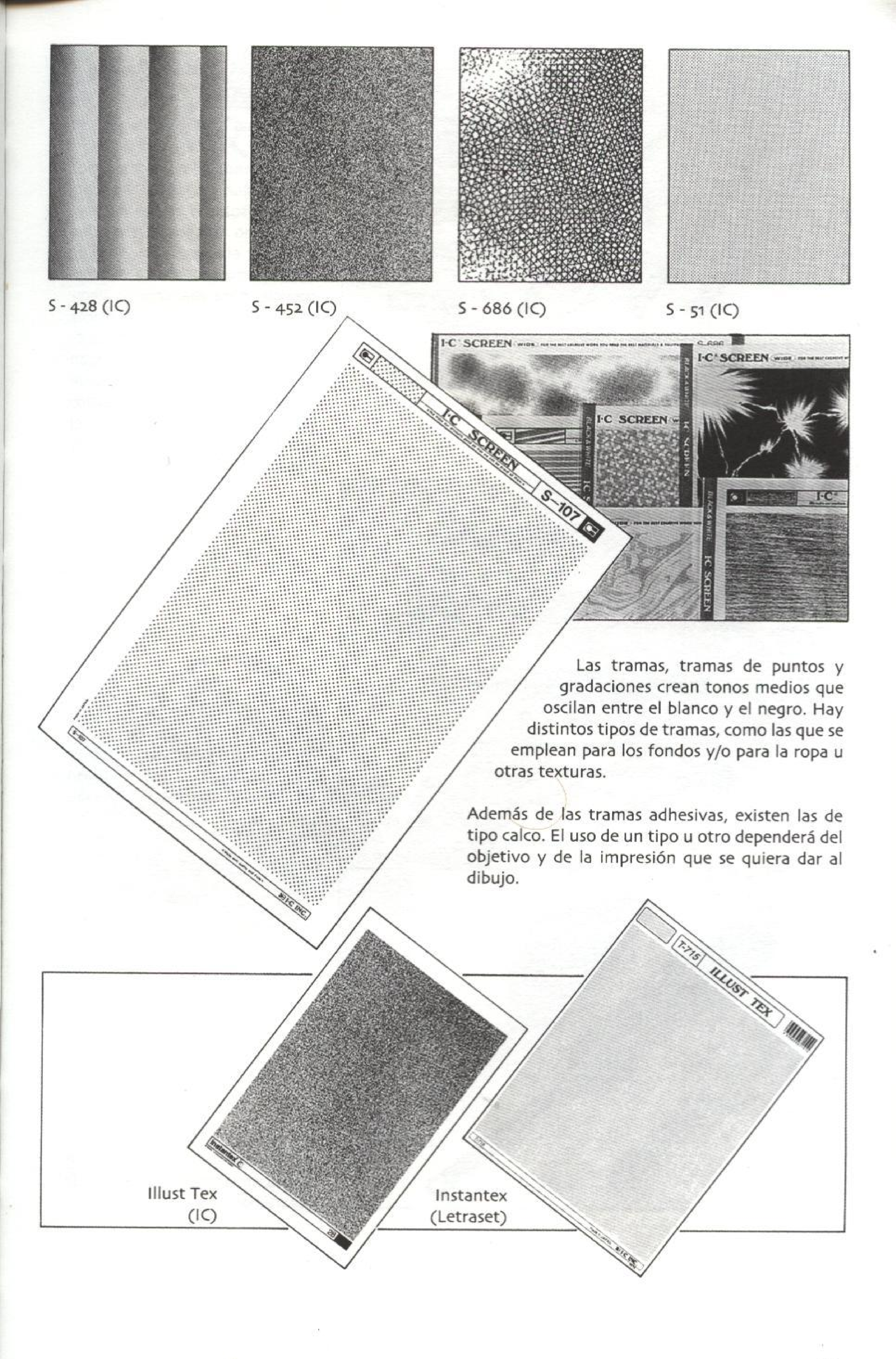
En la actualidad, las tramas son indispensables para dibujar cómics. Antes de usarlas es necesario asegurarse de que la hoja de papel no tiene polvo ni restos de goma de borrar, porque si se pegan a la trama, ésta no se podrá utilizar. Las tramas se venden por separado, en sobres de plástico individuales donde se guardan después del primer uso. El número 61 que vemos más arriba corresponde al código de Letraset, que en este tamaño de punto se llama Screentone. El Letraset 684 parece arena, de ahí que se le llame punto de arena.

En la actualidad, Letraset tiene una gama llamada Comic Screentone en el mercado japonés. Básicamente es igual, pero más económica. También existe la Letraset II, cuyo tamaño es el doble y resulta muy práctico para los dibujos en página doble.

Portafolios

El portafolios es una cartera ideada para transportar originales y tramas, de manera que el trabajo queda protegido de cualquier posible daño.





S - 428 (IC)

S - 452 (IC)

S - 686 (IC)

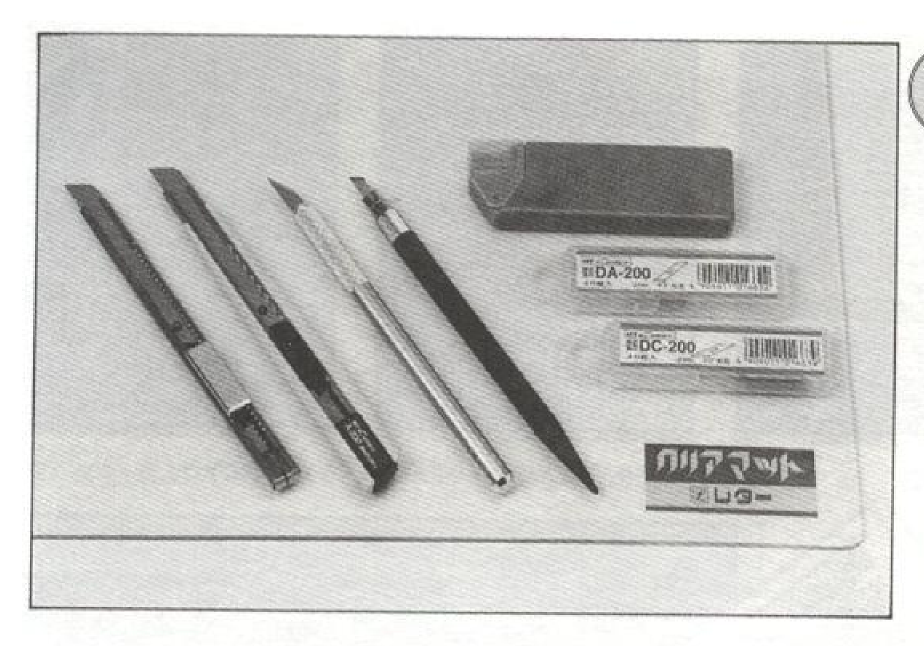
S - 51 (IC)

Las tramas, tramas de puntos y gradaciones crean tonos medios que oscilan entre el blanco y el negro. Hay distintos tipos de tramas, como las que se emplean para los fondos y/o para la ropa u otras texturas.

Además de las tramas adhesivas, existen las de tipo calco. El uso de un tipo u otro dependerá del objetivo y de la impresión que se quiera dar al dibujo.

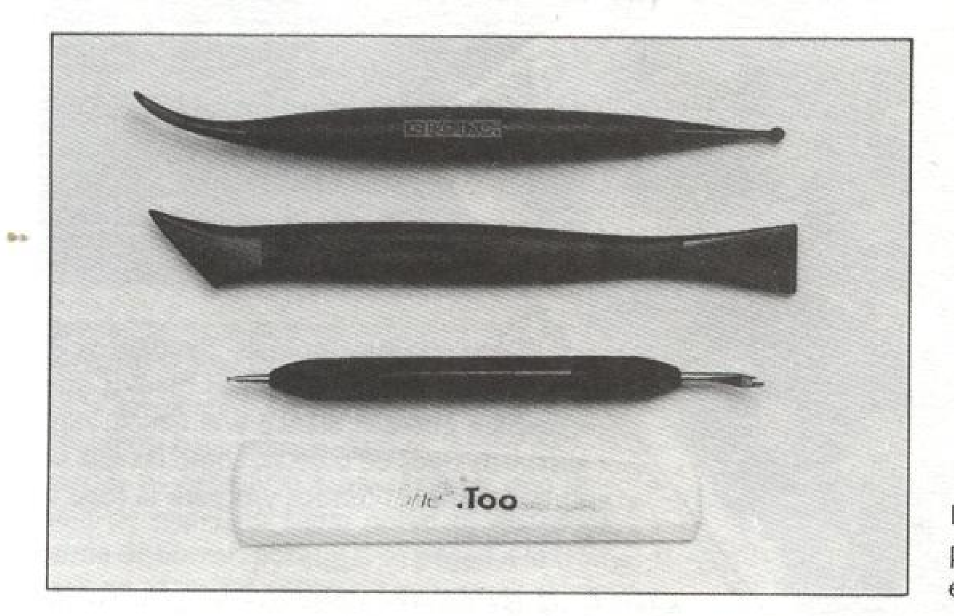
Illust Tex (IC)

Instantex (Letraset)

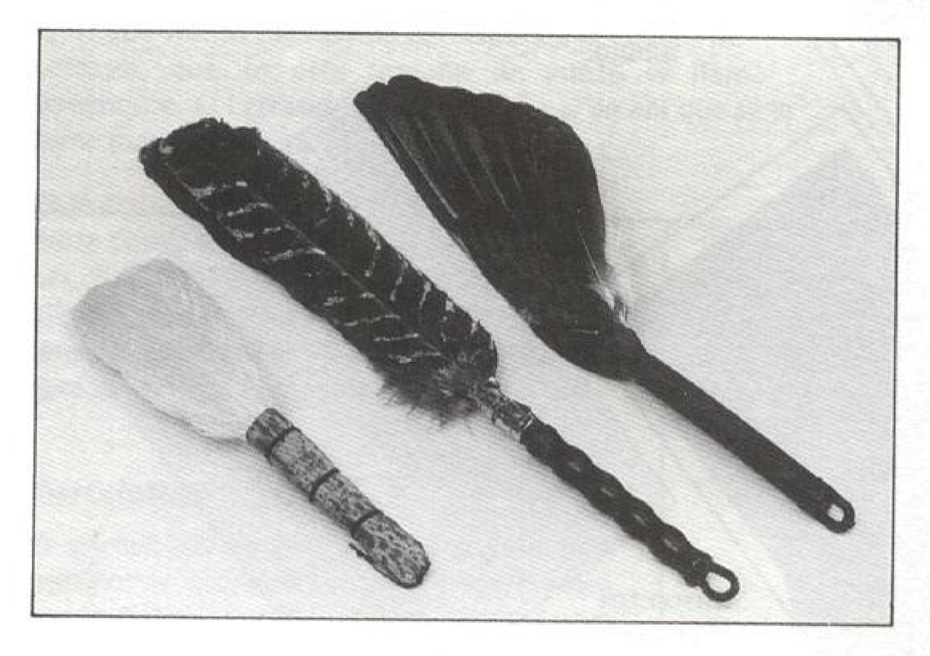


ACCESORIOS PARA TRAMAS

Las tramas siempre vienen con un cutter. Para los principiantes, es recomendable empezar por los estándar. Las cuchillas de cutter se desgastan rápidamente y cuando no cortan bien pueden estropear el trabajo. Por eso hay que ir partiendo la hoja con frecuencia, para mantenerla siempre afilada. Los cutters artísticos se emplean para técnicas especiales. Los estándar se cogen como si fueran lápices. Se puede emplear un protector de plástico transparente para proteger el escritorio cuando se cortan y pegan las tramas en la hoja.



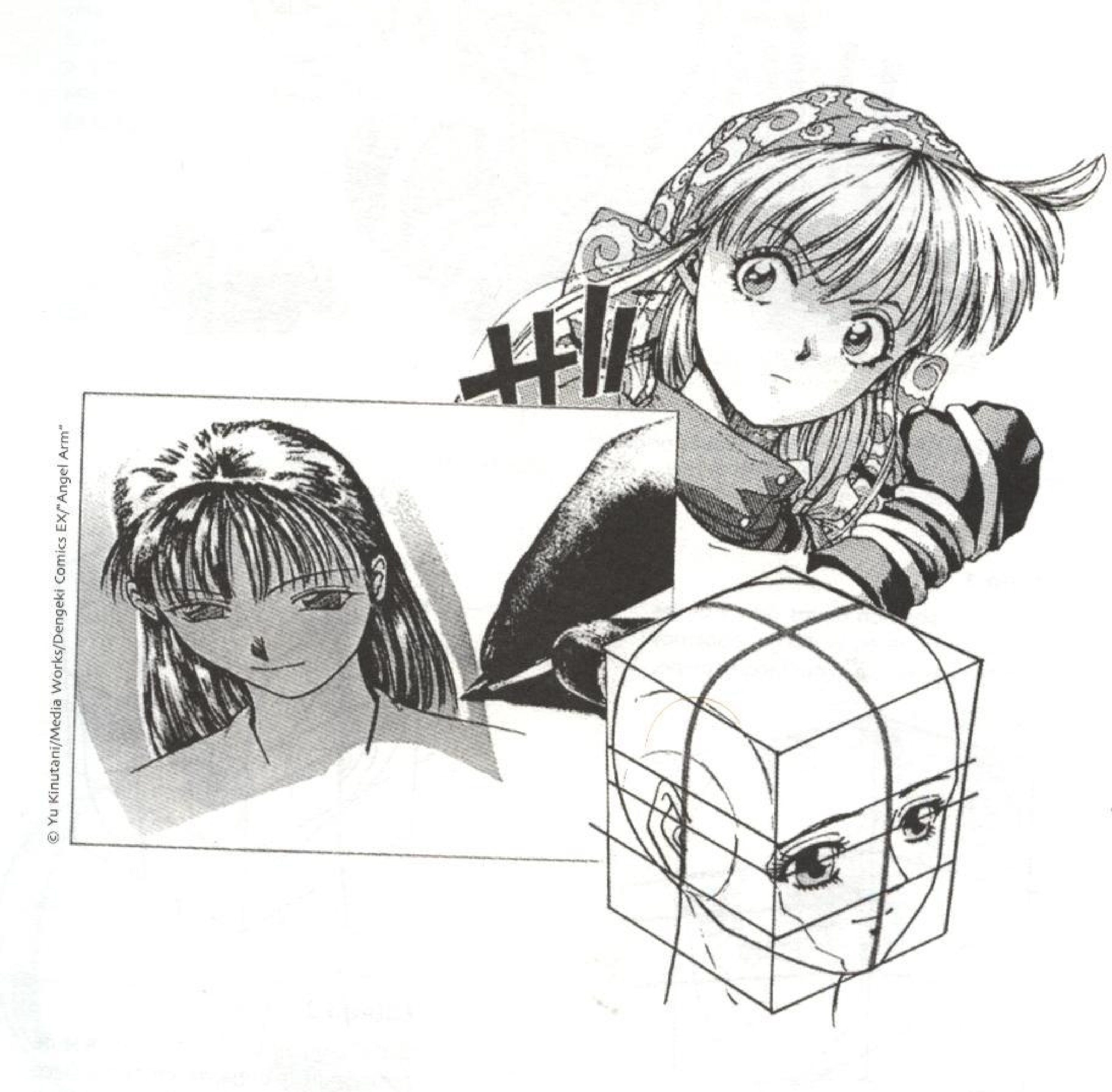
En la foto vemos aplicadores para tramas. Los que terminan en punta son más fáciles de usar.



Las plumas sirven para retirar los restos de la goma de borrar y de las tramas.

Capítulo PRIMERO

Cómo dibujar los rasgos faciales



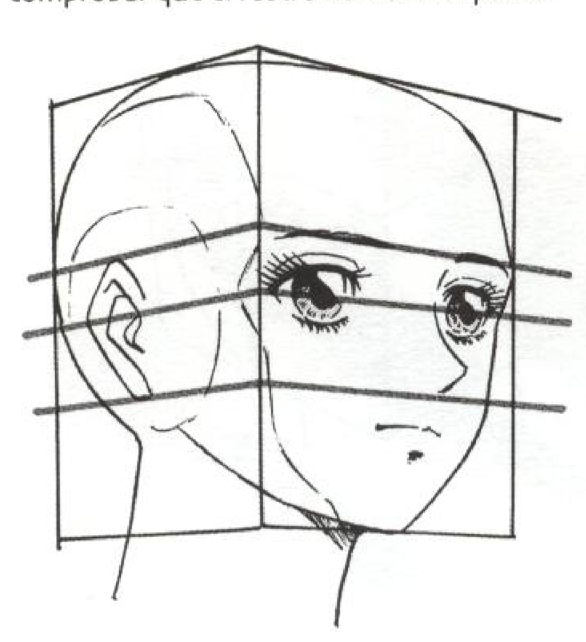
LOS RASGOS FACIALES

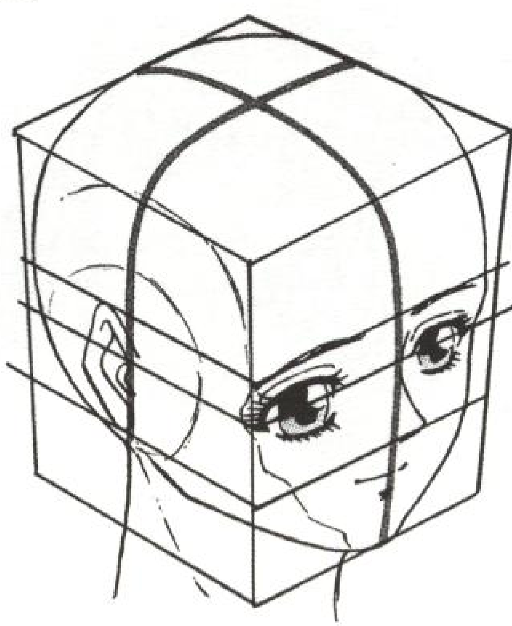


Dibuja la cara de uno de tus personajes originales.
Para empezar vamos a fijarnos en la forma de los rasgos faciales.

Dibujo 1

Si unimos la posición de los ojos y de las orejas como se ve en el dibujo, podemos comprobar que el rostro humano es plano.





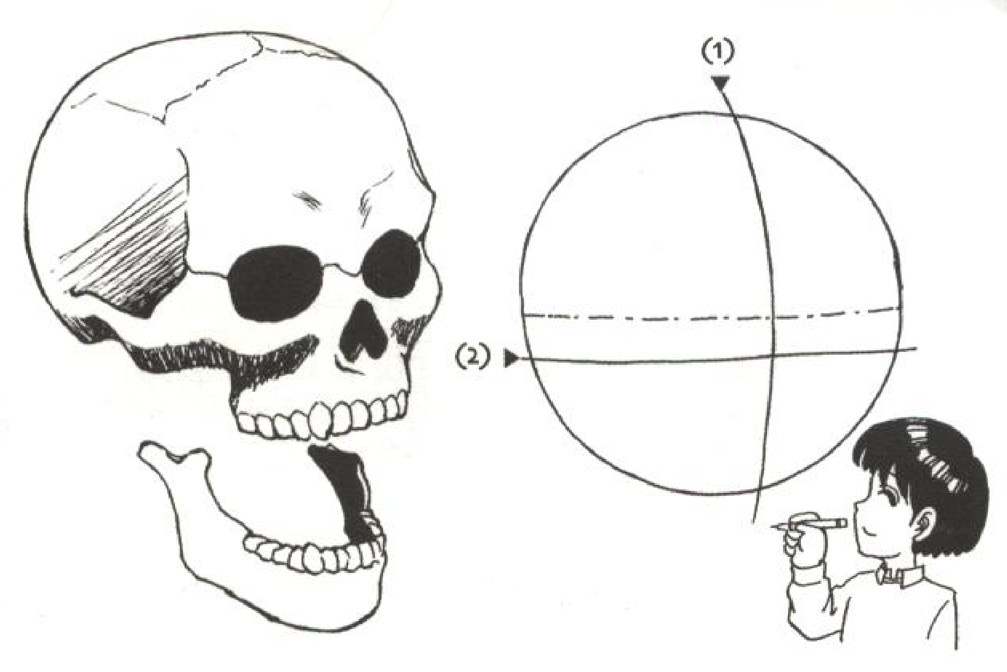
Dibujo 2

Si prolongamos en vertical la línea de posición de la oreja, veremos que hace intersección con la línea transversal que divide la cabeza en dos.

Dibujo 3

El cráneo humano está compuesto por dos partes, la sección superior del cráneo y la mandíbula inferior. Ambas se unen y forman un todo.

Generalmente se dibuja un círculo y una cruz, como vemos en el dibujo de la derecha. Así se simplifica la estructura del cráneo (figura 3).
Se puede dibujar el rostro con sólo las líneas en cruz, pero si lo que queremos es acercarnos a la estructura ósea, es más recomendable seguir los pasos de la figura de la derecha.

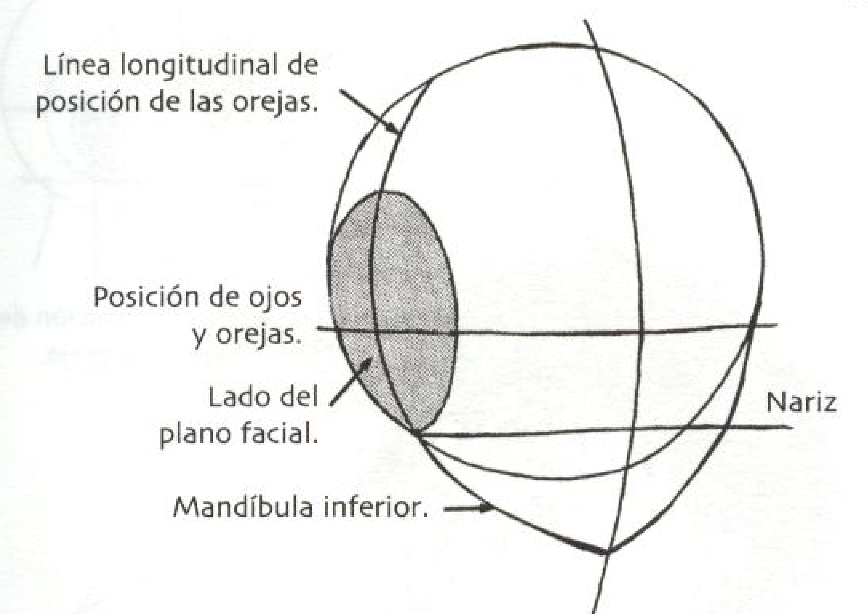


(1) La línea central divide el círculo en dos: izquierda y derecha deben estar equilibradas.

(2) Línea de posición de ojos y orejas.

La línea de posición de los ojos y de las orejas se debe bajar ligeramente porque después se añadirá la mandíbula inferior.

Una vez dibujada la estructura ósea básica, se determina el punto donde se van a dibujar los ojos, la nariz y la boca.

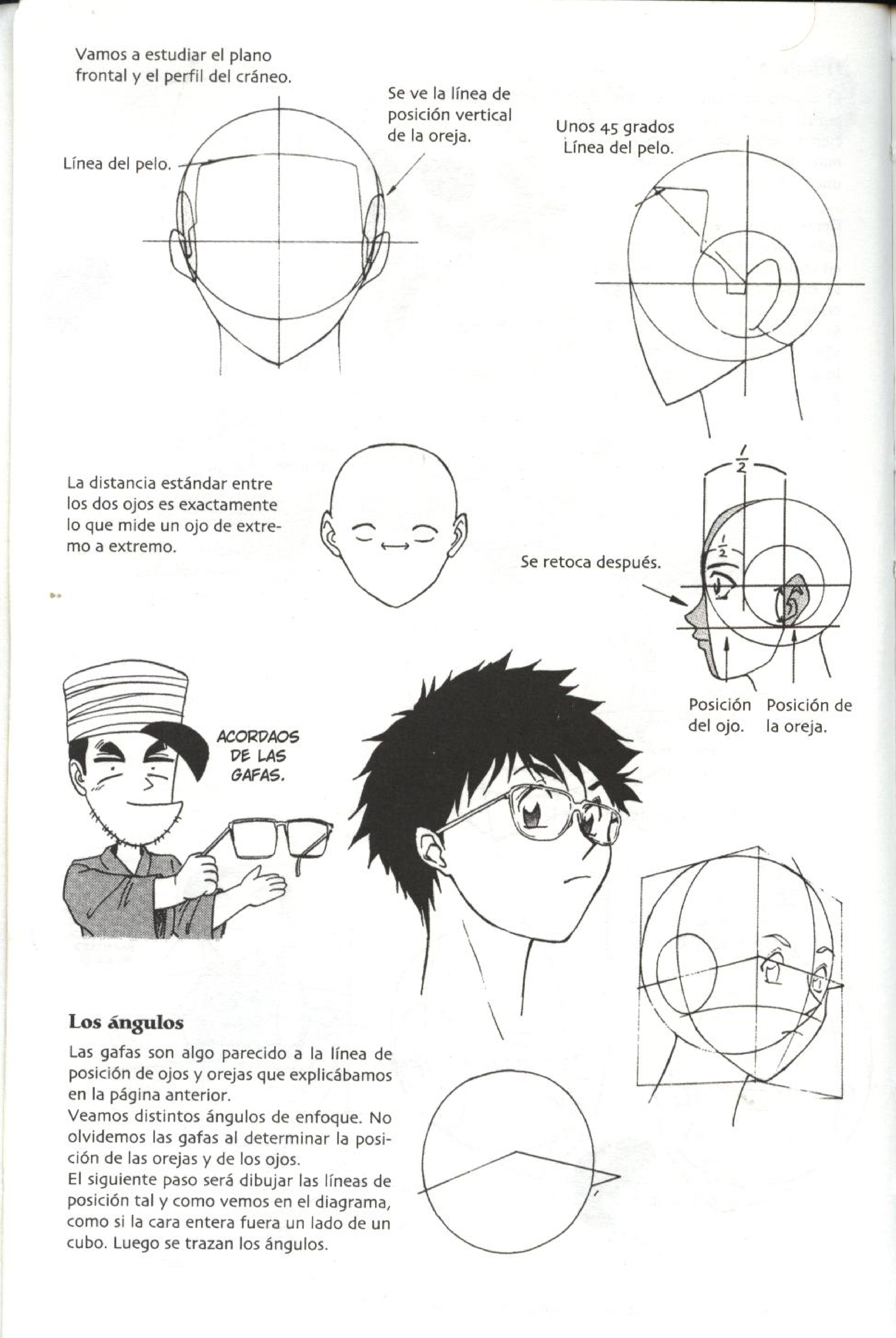


SI HAS COMPRENDIDO LOS DIBUJOS 1, 2 Y 3 YA PUEDES DIBUJAR LA ESTRUCTURA ÓSEA SIMPLE DE LA CABEZA BASÁNDOTE EN ELLOS.



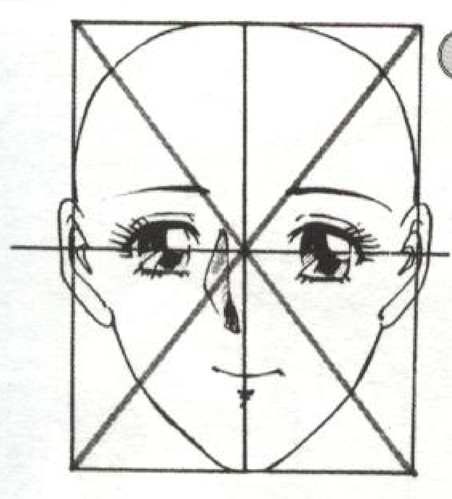
La línea central pasa justo por en medio de los ojos.

Si la estructura ósea básica y la posición de los ojos, de la nariz y de la boca son correctos, se puede efectuar cualquier cambio de ángulo.



Los ángulos

Las gafas son algo parecido a la línea de posición de ojos y orejas que explicábamos en la página anterior.
Veamos distintos ángulos de enfoque. No olvidemos las gafas al determinar la posición de las orejas y de los ojos.
El siguiente paso será dibujar las líneas de posición tal y como vemos en el diagrama, como si la cara entera fuera un lado de un cubo. Luego se trazan los ángulos.



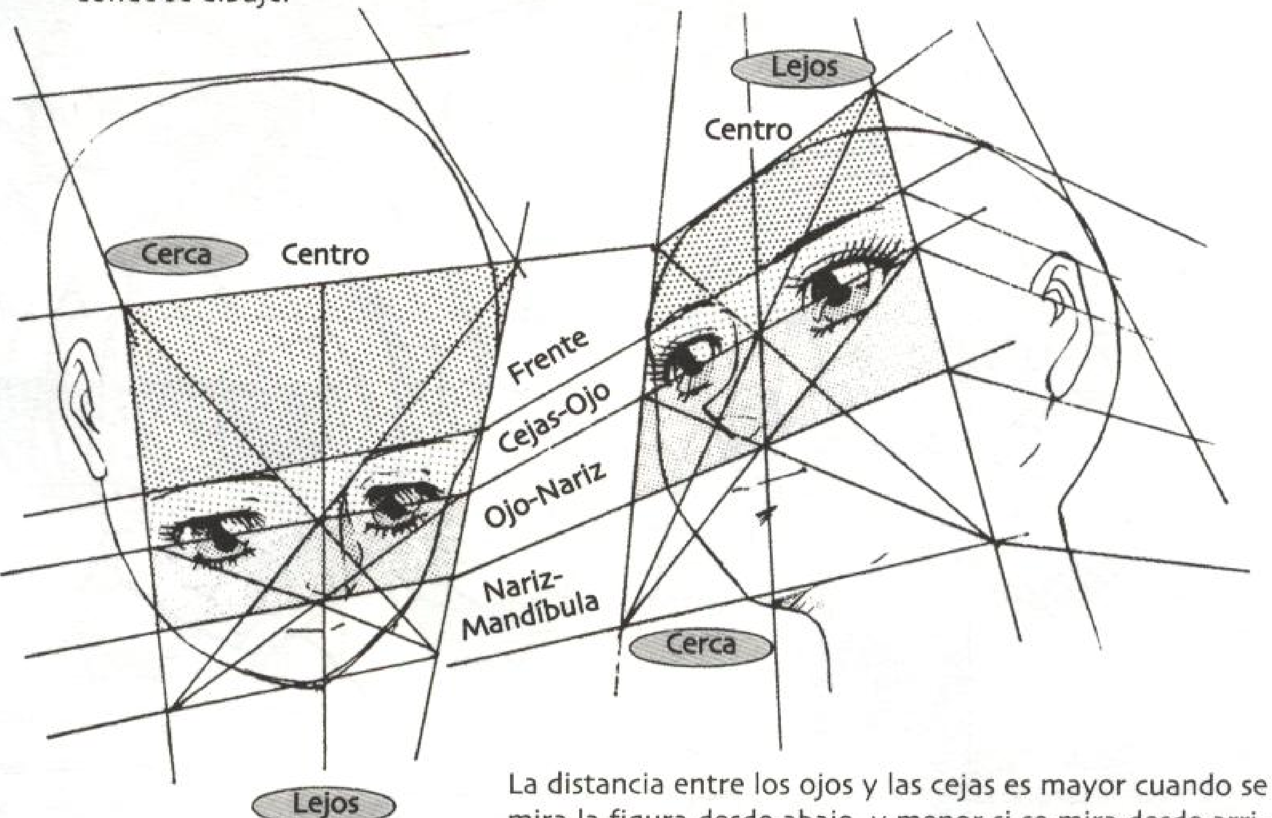
Rostros desde distintos ángulos

Las proporciones de los rasgos varían en función de la perspectiva.

Primero se divide la cara en cuatro cuadrados. Luego se trazan las diagonales para saber dónde está el centro.

Pongamos que la posición de los ojos está en el centro. Si miramos la figura en perspectiva, saldrán los diagramas que vemos a continuación.

Esta figura está vista desde arriba y desde abajo. Como veréis, la proporción de la frente variará en función de la distancia desde donde se dibuje.



La distancia entre los ojos y las cejas es mayor cuando se mira la figura desde abajo, y menor si se mira desde arriba, porque las cejas sobresalen con respecto al plano de los ojos, y éstos quedan más hacia adentro.



DIBUJAR EL ROSTRO (APLICACIÓN)

Una vez decidida la posición de los ojos, de la nariz y del cráneo, se ajustan los contornos faciales. Esto no debería suponer ningún problema porque la estructura del rostro está dibujada conforme a la estructura ósea básica. Pero en caso contrario, ajustaremos a nuestro modo.

ESTA LÍNEA COINCIDE CON LA PUNTA DE LA NARIZ, PERO VAMOS A DIVIDIR A NUESTRA MANERA.

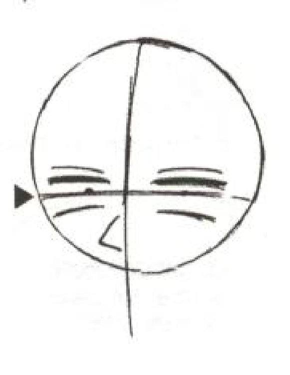
Intentemos pensar en formas de la cabeza que encajen con la estructura ósea de cada personaje y con su diseño.

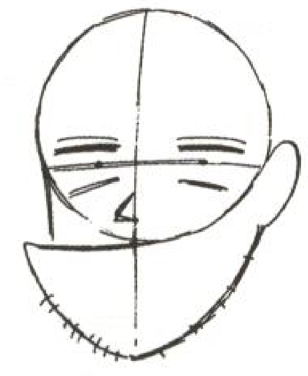


Algunos diseños no requieren dibujar un plano del perfil. Por ejemplo, la técnica de nuestro dibujante estrella es la siguiente:

Ésta es la posición de la oreja.

El círculo sólo constituye la base del modelo facial completo.





Luego se añade la mandíbula inferior y se ajusta el contorno de la cara.



Se ajusta la forma de la cabeza, la nuca, etc.



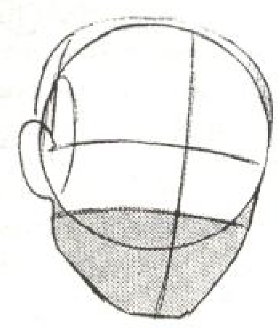


Esta técnica se puede aplicar a muchos otros dibujos.

OTRAS FORMAS DE DIBUJAR EL CRÁNEO



Como en el dibujo anterior, se pueden dibujar diversas estructuras óseas con sólo cambiar la mandíbula inferior.

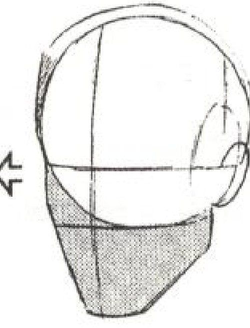


Ésta es una estructura de la mandíbula muy robusta.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/"Angel Arm"




© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/ "Lucky Racoon"



Si se estira un poco la mandíbula, obtenemos algo así.

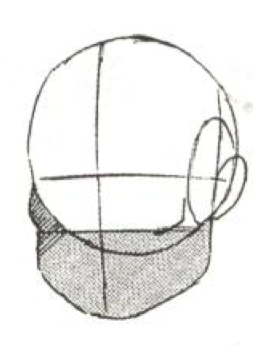
La posición del pómulo es muy importante.

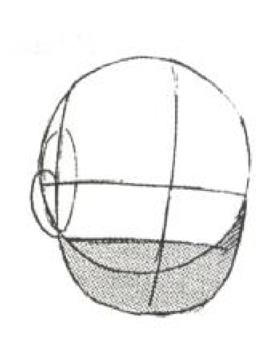


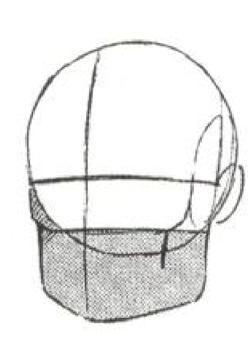
NO HAGAS CASO.
TE PROMETÍ...
...QUE TE PROTEGERÍA.

© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/ "Lucky Racoon"





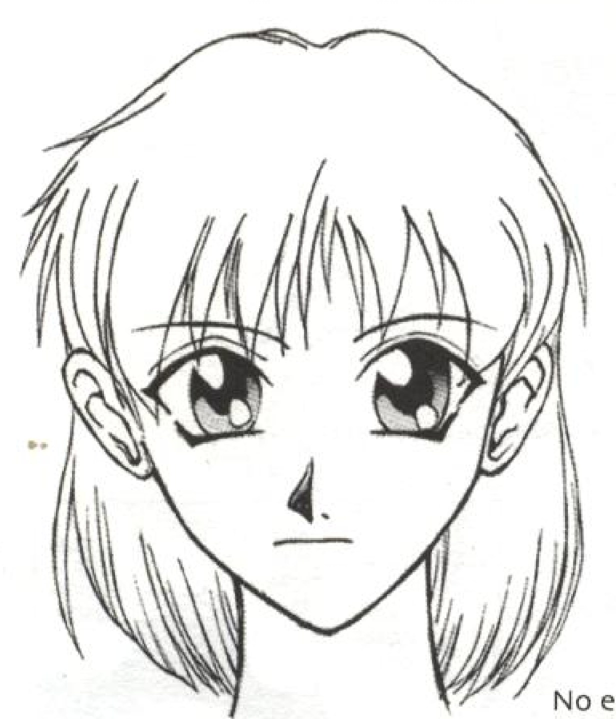




EXPRESIONES FACIALES

Expresiones faciales

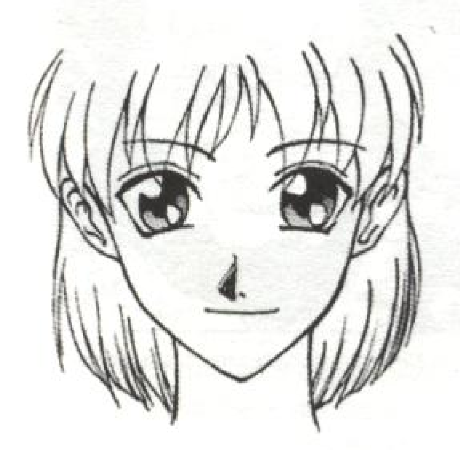
Cuando se consigue plasmar una expresión concreta en el rostro de un personaje, el dibujo cobra mucha más fuerza. Las emociones se traducen desde el corazón al rostro a través de los músculos faciales, que cambian de posición, dando así a la cara una expresión u otra.



Normal



No expresa ninguna emoción.







Sonriente

Cuando estamos contentos, el músculo externo facial se relaja y los ojos, las cejas y la boca se dibujan con líneas curvas.

Risueña

En función del grado de la risa, los ojos se estrechan.

Carcajadas

Cuanto más grande sea la carcajada, más se refleja el sentimiento. La boca se agranda y se oye la risa más fuerte.



Disgustada

Cuando nos enfadamos, los músculos se agolpan en el centro.



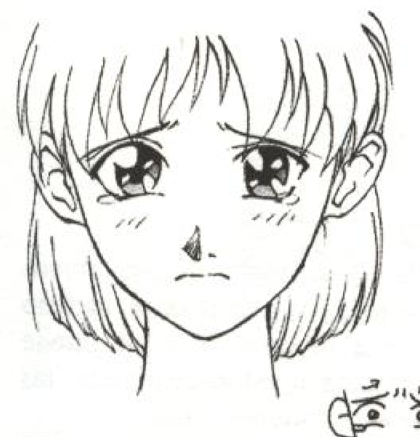
Enfadada

En función del grado de enfado, aparecen arrugas en el centro de la cara.



Muy enfadada

Para dibujar una expresión de enfado violento hay que subir los extremos de los ojos.



Triste

La expresión de tristeza hace que las cejas se desplacen hacia detrás.



Llorando

Los músculos de las cejas tiran de los párpados.



Desconsolada

Cuando llora desconsoladamente, los ojos pueden abrirse pero depende de la fuerza que se le quiera dar a la expresión.



Pensativa

Si miramos a alguien que está pensando, veremos que su mirada está extraviada.



Incómoda

Similar a la de tristeza.



Sorprendida

Con la sorpresa, los ojos se agrandan. Un truco muy efectivo es dibujar gotas de sudor.







Asustada

Cuando estamos asustados, el rostro se queda pálido o tenso.

Aliviada

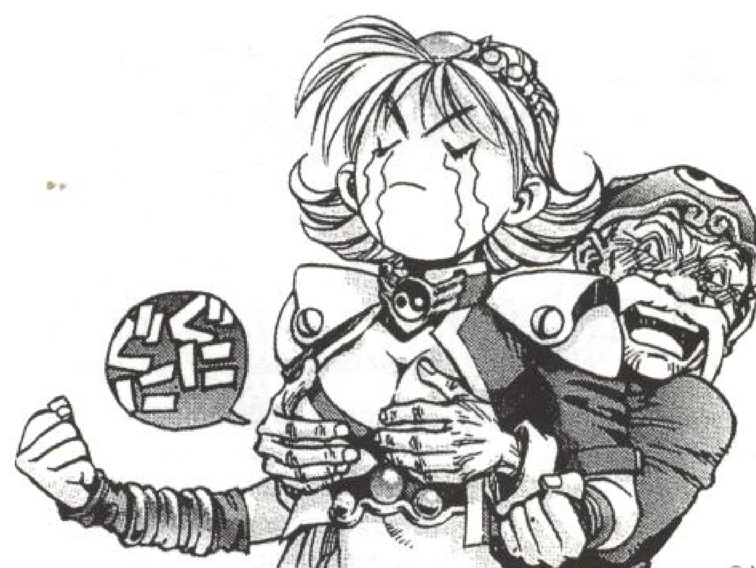


El punto clave es la forma de los ojos.

Llorando de alegría



Es igual que un rostro llorando pero con una sonrisa.



La expresión facial se compone de movimientos de las cejas, de los ojos y de la boca. Incluso cuando se recurre a la caricatura, se puede expresar cualquier cosa si están asimiladas las formas básicas de esos movimientos.
La dificultad de plasmar emociones reside en el hecho de que cada expresión tiene una gran gama de matices en función de la situación.

Para practicar es una buena idea mirarse al espejo y analizar la forma en que cada uno crea sus propias expresiones.



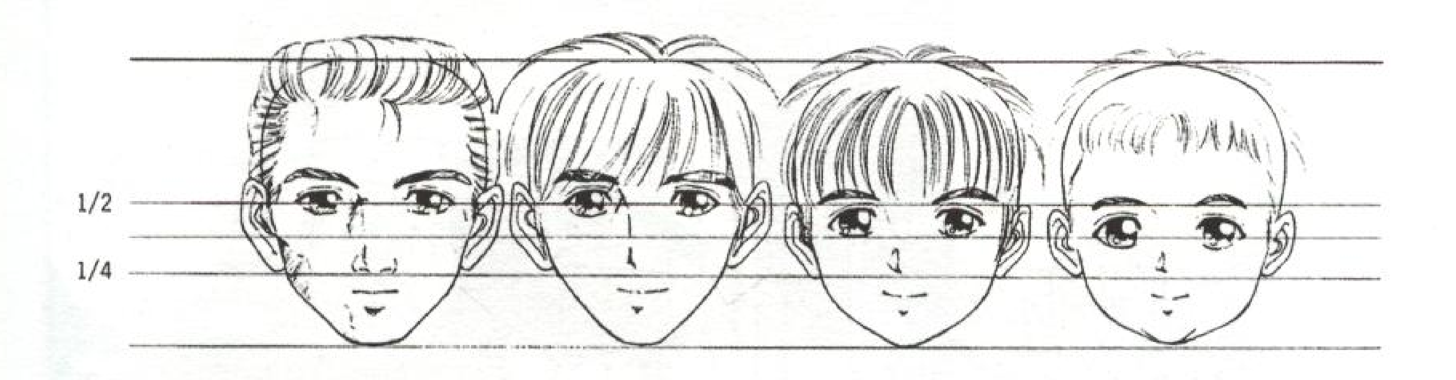
Análisis de muecas

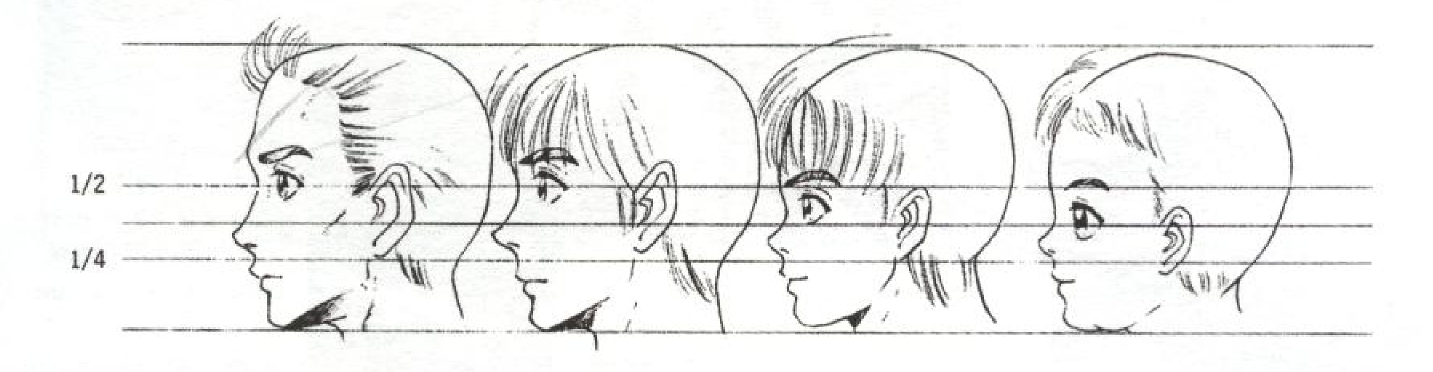
EXPRESAR LA EDAD



DIFERENCIAS ENTRE ADULTOS Y NIÑOS

Observemos las siguientes figuras. Las proporciones de los ojos y de la nariz son diferentes en los adultos y los niños.





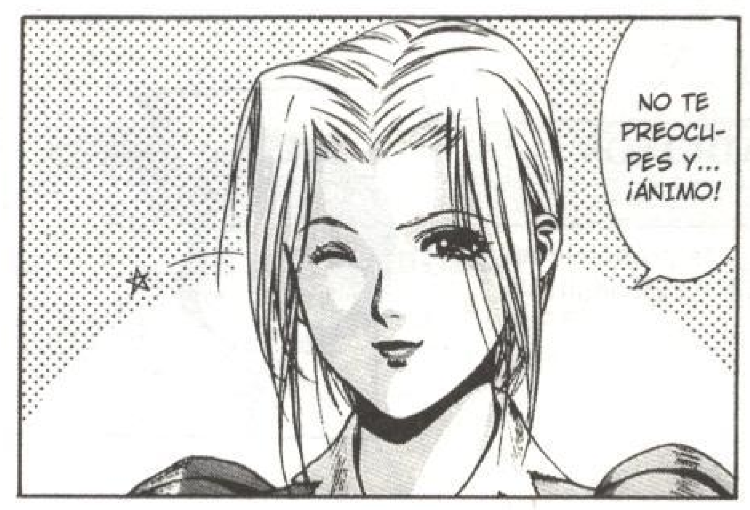
PARTICIÓN BÁSICA DE LAS CABEZAS

La línea de las cejas está en 1/2 en la infancia, mientras que a la edad adulta ojos y cejas quedan más altos.
La partición adulta empieza aproximadamente a los 16 años.

NO OLVIDÉIS QUE LA ESTRUCTURA ÓSEA SE VA MARCANDO MÁS A MEDIDA QUE CRECEMOS.

Rostros a distintas edades

Echemos un vistazo a las diferencias de expresión según la edad.





40-50 años



20-30 años



La diferencia al dibujar una chica y una mujer reside en los ojos: mientras que para las jovencitas se dibujan los ojos más grandes y se recurre a la estructura facial infantil, las mujeres tendrán los ojos más alargados y la nariz más pronunciada, que son los rasgos que le confieren un aire más adulto.



60-80 años

La edad anciana se expresa mediante arrugas, por decirlo en términos sencillos. Las mejillas y la mandíbula son más fláccidas, y se llegan a marcar los huesos. En función de la edad se puede dibujar el pelo menos denso o más canoso.





Diferencias entre hombres y mujeres

Apenas existen diferencias entre la estructura facial de hombres y mujeres...

Pero los rasgos femeninos suelen dibujarse más pequeños que los masculinos. La mujer tendrá los ojos más grandes, y la boca y la nariz un poco más pequeñas. Esto le dará un aire delicado. Ahora bien, si el efecto que se quiere crear es de masculinidad, se dibujarán la boca y la nariz más grandes.



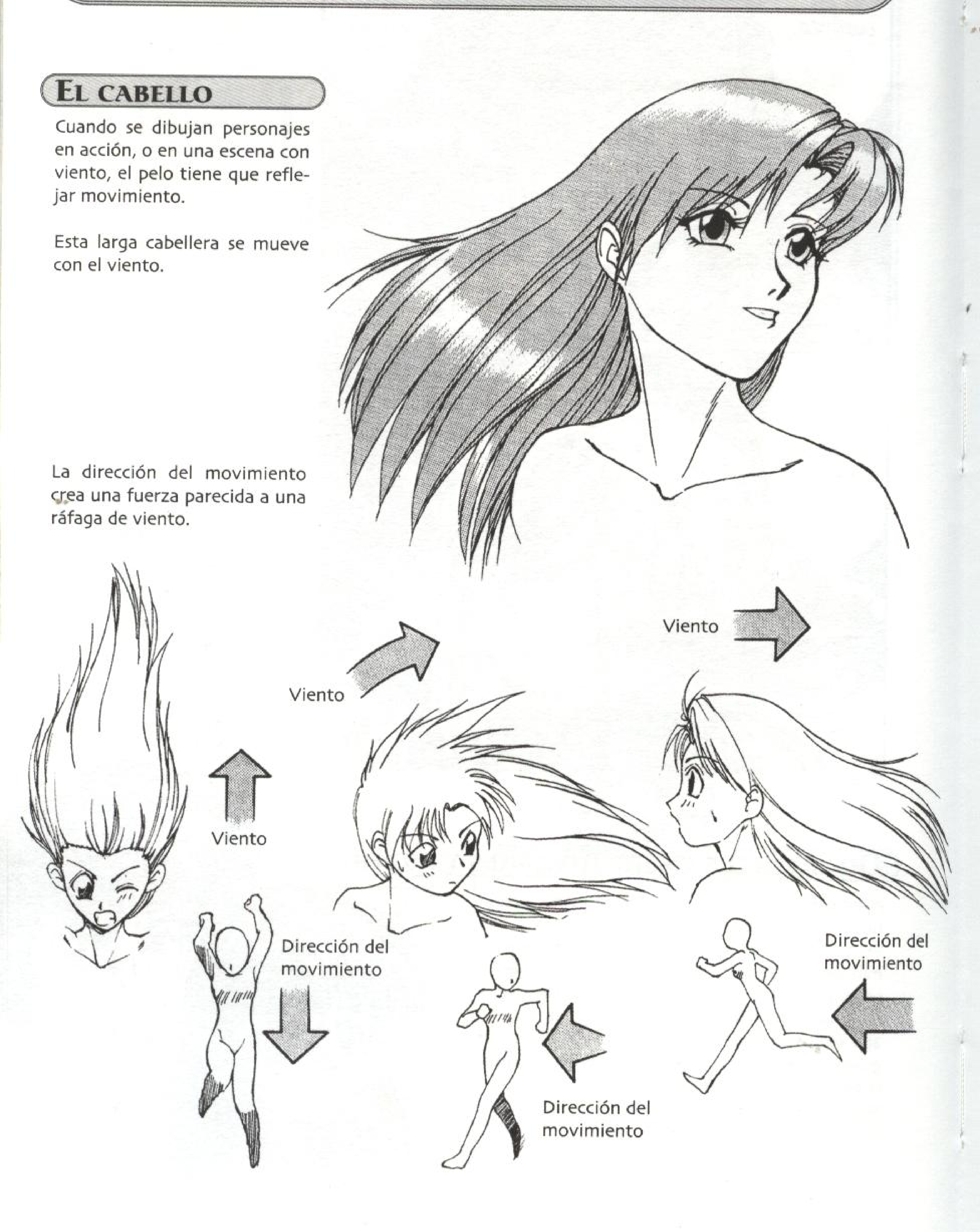
EL CABELLO

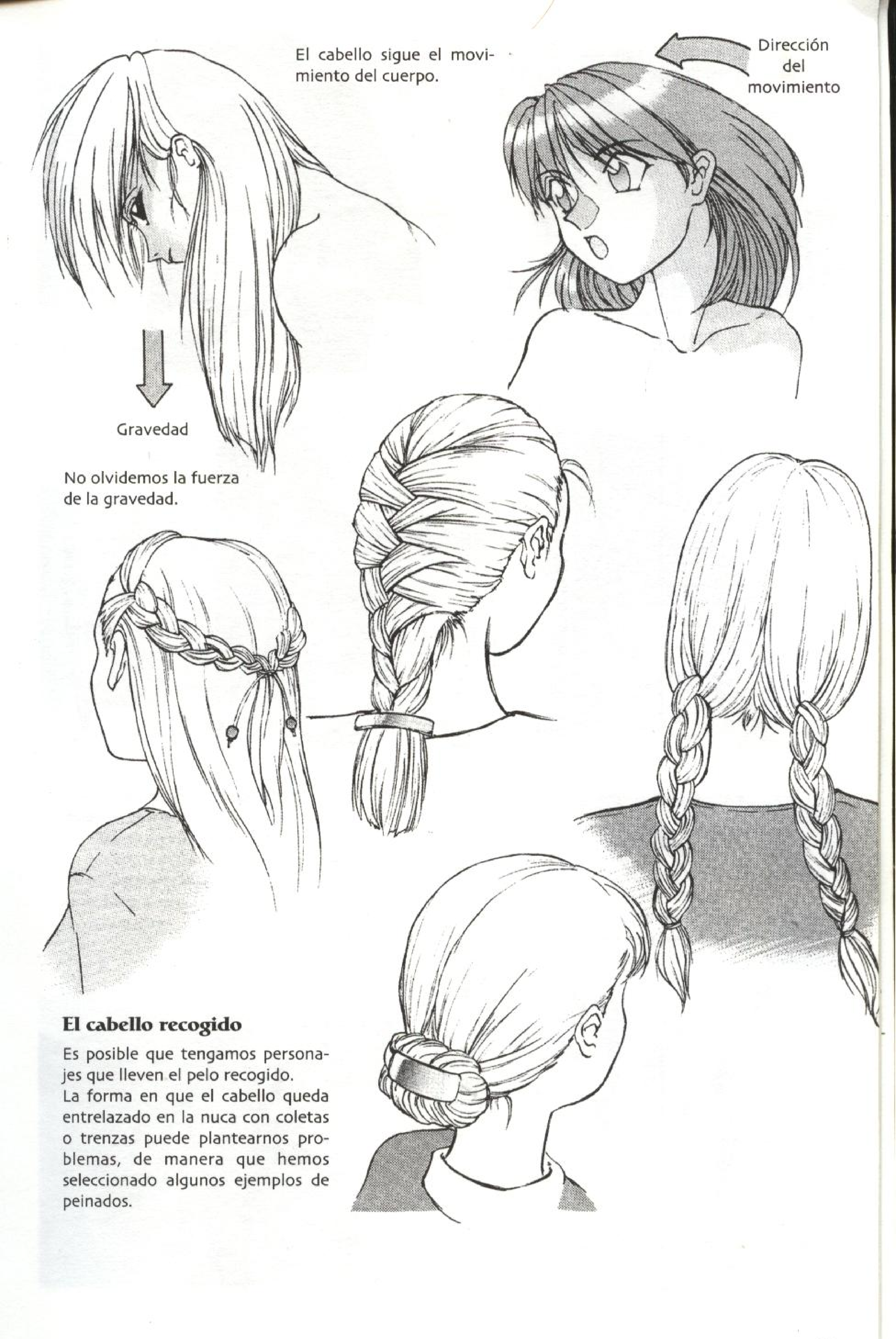
EL CABELLO

Cuando se dibujan personajes en acción, o en una escena con viento, el pelo tiene que reflejar movimiento.

Esta larga cabellera se mueve con el viento.

La dirección del movimiento crea una fuerza parecida a una ráfaga de viento.





El cabello recogido

Es posible que tengamos personajes que lleven el pelo recogido. La forma en que el cabello queda entrelazado en la nuca con coletas o trenzas puede plantearnos problemas, de manera que hemos seleccionado algunos ejemplos de peinados.

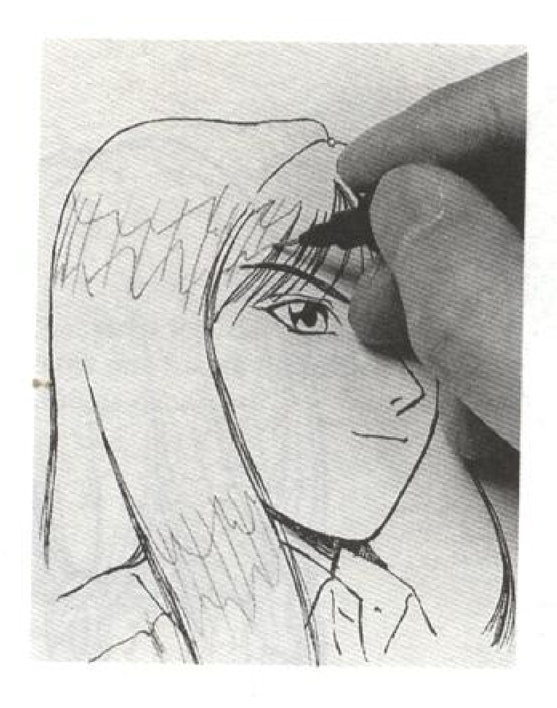
Vamos a hacer pruebas con pinceles y tramas para conseguir distintos tipos de pelo.

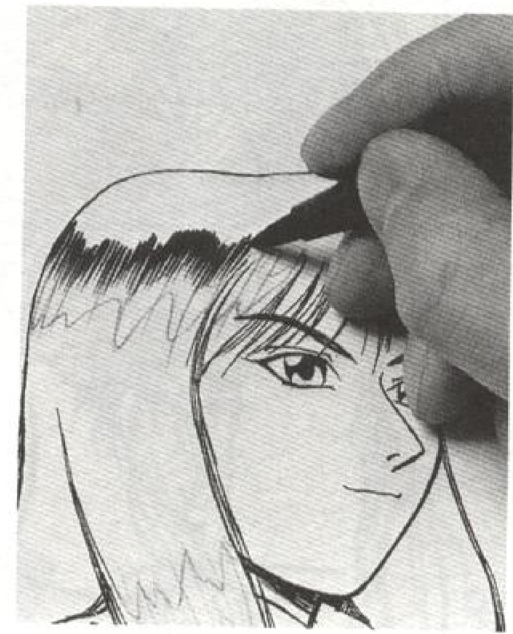
Los brillos se dibujan como si se viera cada uno de los cabellos por separado.

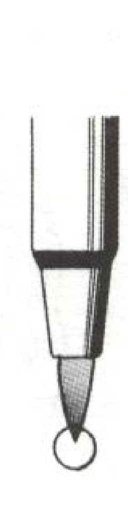


Los rotuladores pincel

1. En primer lugar, se dibuja el contorno de los brillos en función del movimiento del cabello.







2. El contorno se rellena con un rotulador pincel.

Para que los brillos queden bien, hay que usar menos de un milímetro de la punta del pincel.

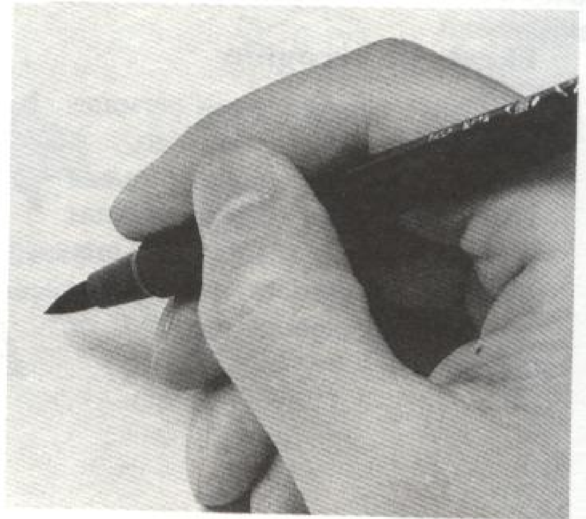
Los trazos deben quedar afilados.

Ojo: si no se coge bien el rotulador, los trazos no salen bien.





No creo que nadie lo coja así.



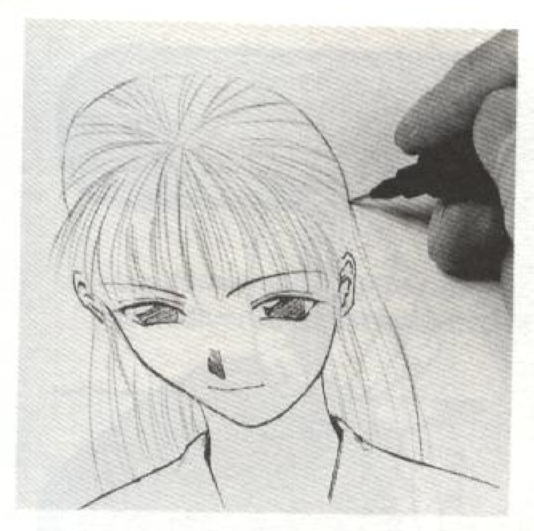
3. Hay que mover el pincel con el dedo índice únicamente. El pulgar debe estar quieto.


El pulgar está fijo. ▶

El pincel

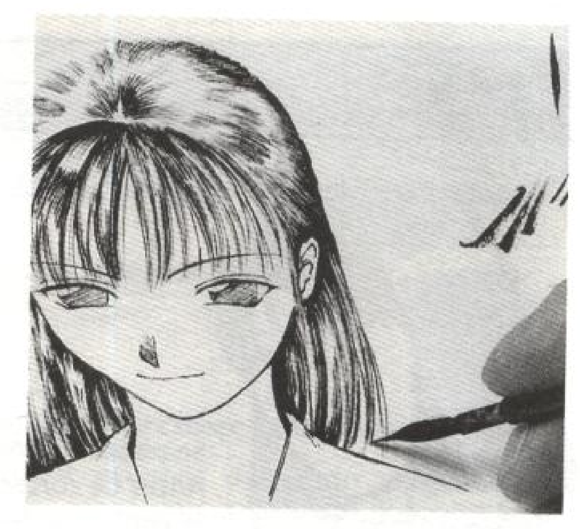
Con un pincel viejo y desgastado se consiguen los mejores resultados.

Se esboza el contorno con lápiz azul.

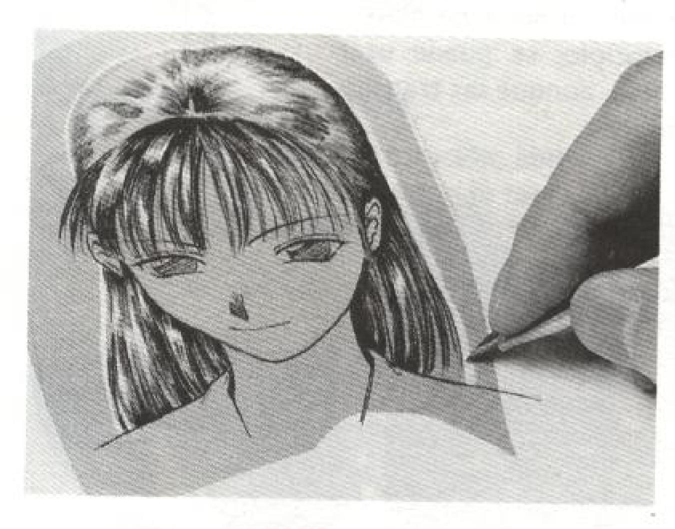


1. Se dibuja primero un borrador para determinar la longitud del cabello. Luego se traza el contorno de la cabeza en azul. Si no se aprieta, el lápiz azul no aparece impreso.



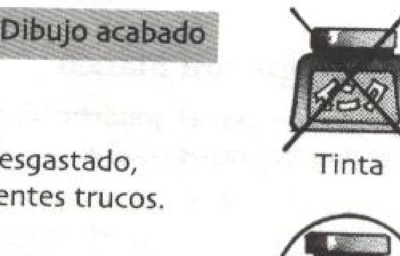


2. Después de hacer una prueba en una hoja de borrador, se dibuja el pelo con el pincel. Luego se puede retocar con pluma o pincel.



3. Se cubre la imagen totalmente con la trama (IC núm.63), y se recorta. Es mejor cubrir el dibujo entero porque si se comete algún error a la hora de cortar, se puede retirar la trama fácilmente y no nos arriesgamos a cortar otra adyacente.







Tinta china

Si no tenéis un pincel desgastado, podéis recurrir a los siguientes trucos.



1. Se coge un pincel muy fino.

¡Ojo! Si lo acercamos demasiado a la llama se quema. Acercarlo a la llama más o menos a medio centímetro.

2. Si se usa un pincel nuevo, se puede mojar en tinta china y esperar unos segundos a que se endurezca un poco.

3. También se puede envolver el pincel en un pañuelo de papel y frotar con el pulgar para desgastar la punta.

4. Y luego se humedece ligeramente la punta en la tinta china para dibujar.

¡Ojo! Sólo se puede usar tinta china o tinta especializada, de lo contrario se puede estropear el pincel.

TRAMAS
(PEGAR Y AÑADIR GOUACHE BLANCO)



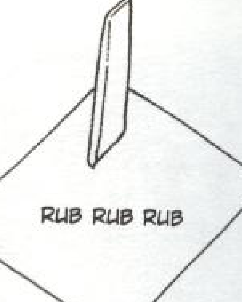
Se pega la trama.
Antes de cortar, se traza en azul el contorno del pelo y así tenemos un punto de referencia.

Se corta con la punta del cutter.

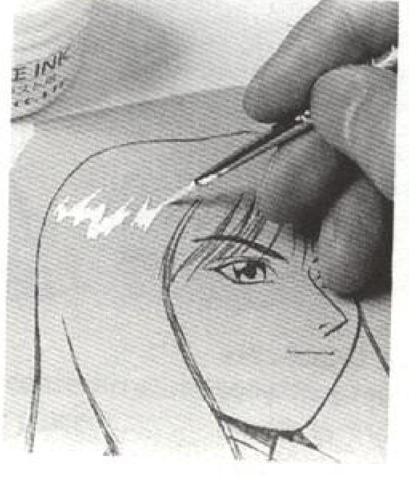
La posición del cutter en la mano es igual que la del lápiz.



Para cortar, se puede poner una hoja de papel encima de la trama para evitar que se estropee o que se dañe el gouache blanco al recortar. En principio, se puede usar cualquier tipo de hoja, aunque las translúcidas son muy prácticas.







Se esboza en azul y se pinta con gouache blanco. Si usamos pintura blanca especial para cómic no hace falta borrar, de manera que si no se carga demasiado, se puede usar directamente sobre la trama y no se arrugará.



Si vamos a aplicar gouache blanco sobre la trama, antes hay que pasar la goma de borrar.

Corregir con blanco

Se puede usar el gouache blanco para retocar el negro u otros colores oscuros.



Para definir mejor el pelo, se puede usar esta técnica del blanco después de haber pintado el negro.



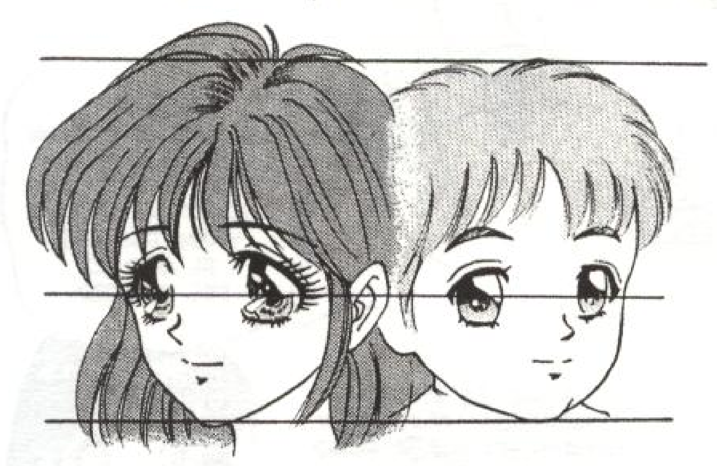
Si se comete un error con el blanco, se usa un pincel para corregir.



Se puede dar brillo a los ojos con el blanco.

CARICATURIZAR PERSONAJES

Los cómics son dibujos caricaturizados que no tienen por qué reflejar la realidad. Basta con que sean divertidos y atractivos a la vista.



Las proporciones faciales

Aunque estemos dibujando un personaje adulto, se pueden utilizar las proporciones de los niños para darle un aspecto más cándido.

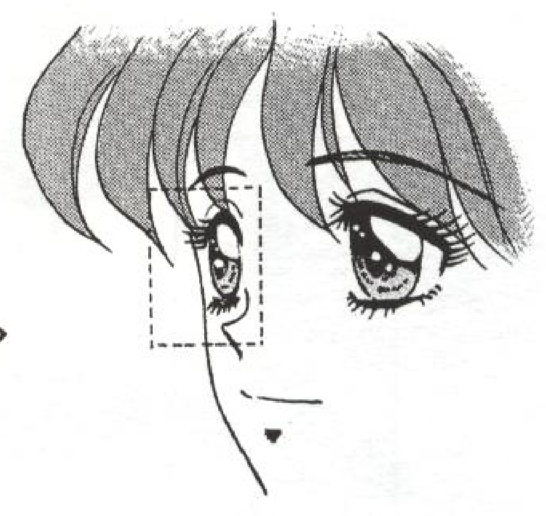
Por qué dibujar los ojos grandes

Se dibujan grandes no sólo por estética, sino porque en los cómics, los personajes se ven pequeños en función de la escena, y mediante esta técnica no pierden protagonismo.

Un ángulo difícil

Como se ve en la ilustración, aunque el ángulo complique la tarea de dibujar los ojos...

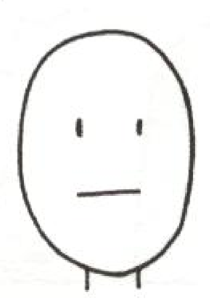


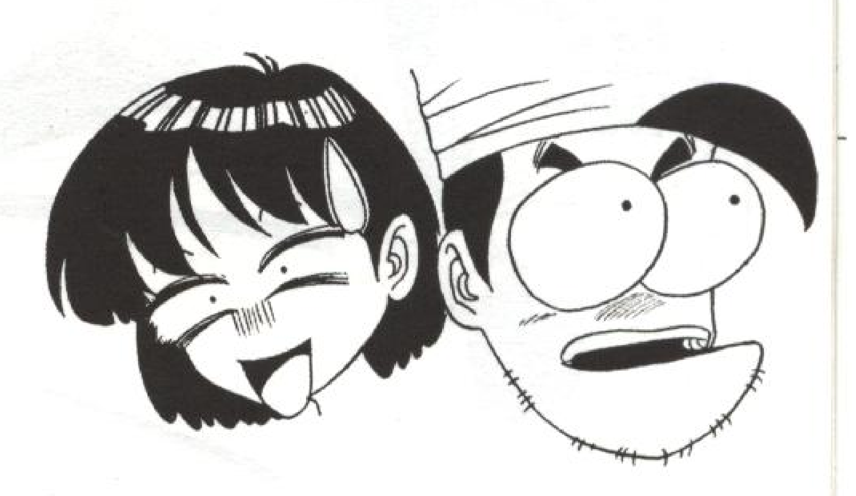


...se puede dibujar el ojo un poco más pequeño (caricaturizado) y el rostro del personaje queda perfecto.

Estilo libre en el manga

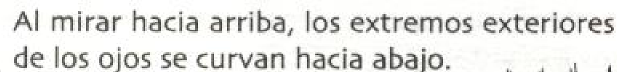
Los rostros manga pueden estar compuestos solamente de ojos y boca. Mientras se sepa que se trata de una cara, cualquier atrevimiento es válido.



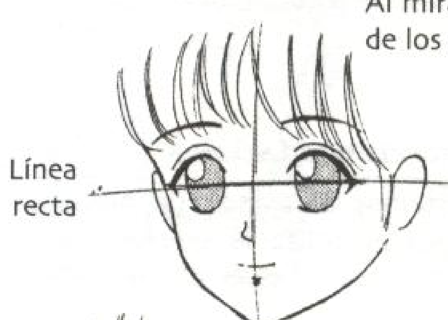


Aquí tenemos unos ejemplos de caricaturas. Son uno de los elementos más interesantes de los cómics.

RESUMEN



Al mirar hacia arriba, los extremos exteriores de los ojos se curvan hacia abajo.



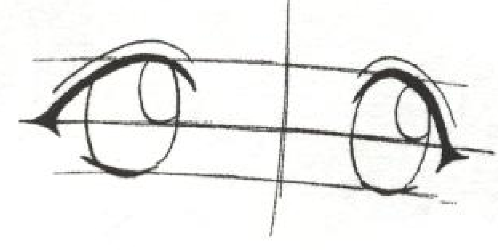




Los extremos exteriores de los ojos se curvan hacia arriba si el personaje mira hacia abajo. La línea de posición de los ojos y de las orejas es una línea recta, por eso aunque el ángulo cambie, recomendamos utilizar siempre líneas rectas.

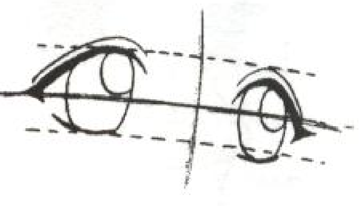


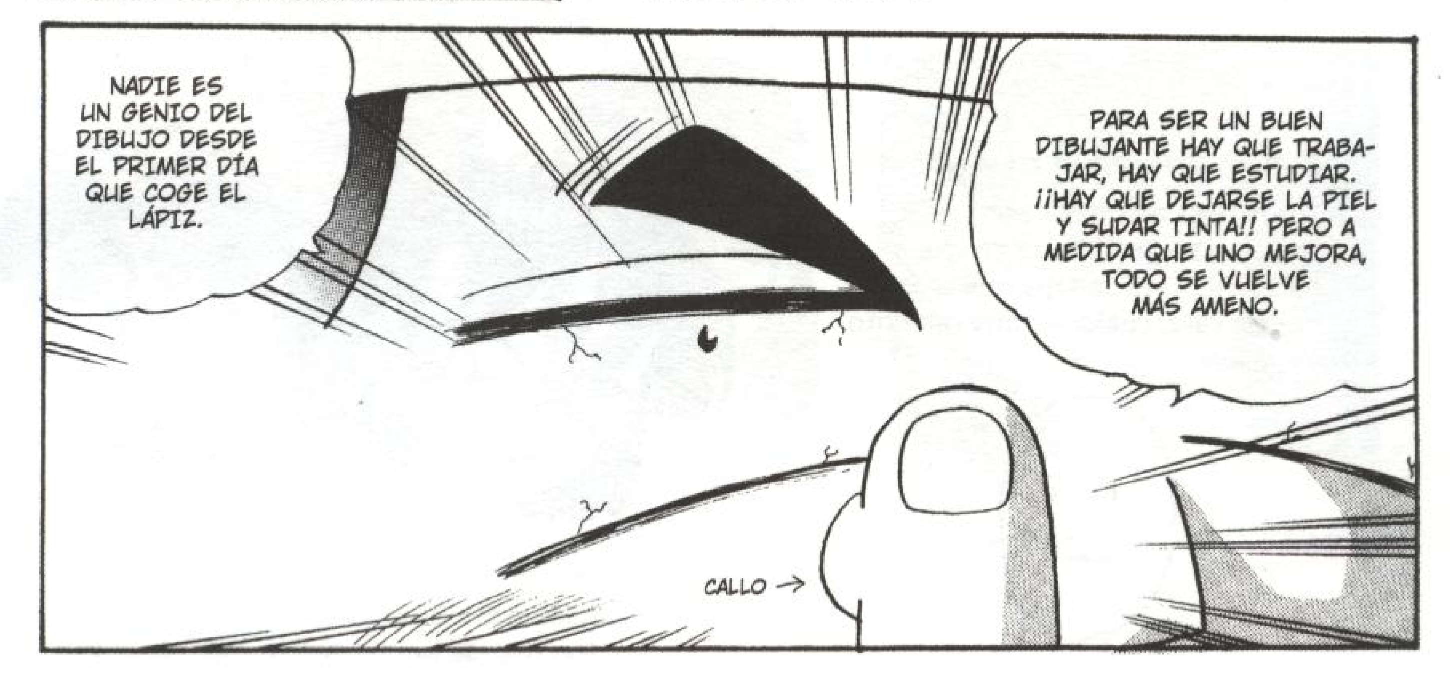




Para evitar esto, se pueden trazar tres líneas.

Hay que tener cuidado con el equilibrio entre los ojos. A pesar de trazar correctamente las líneas de posición, es posible que quede uno más bajo que el otro.



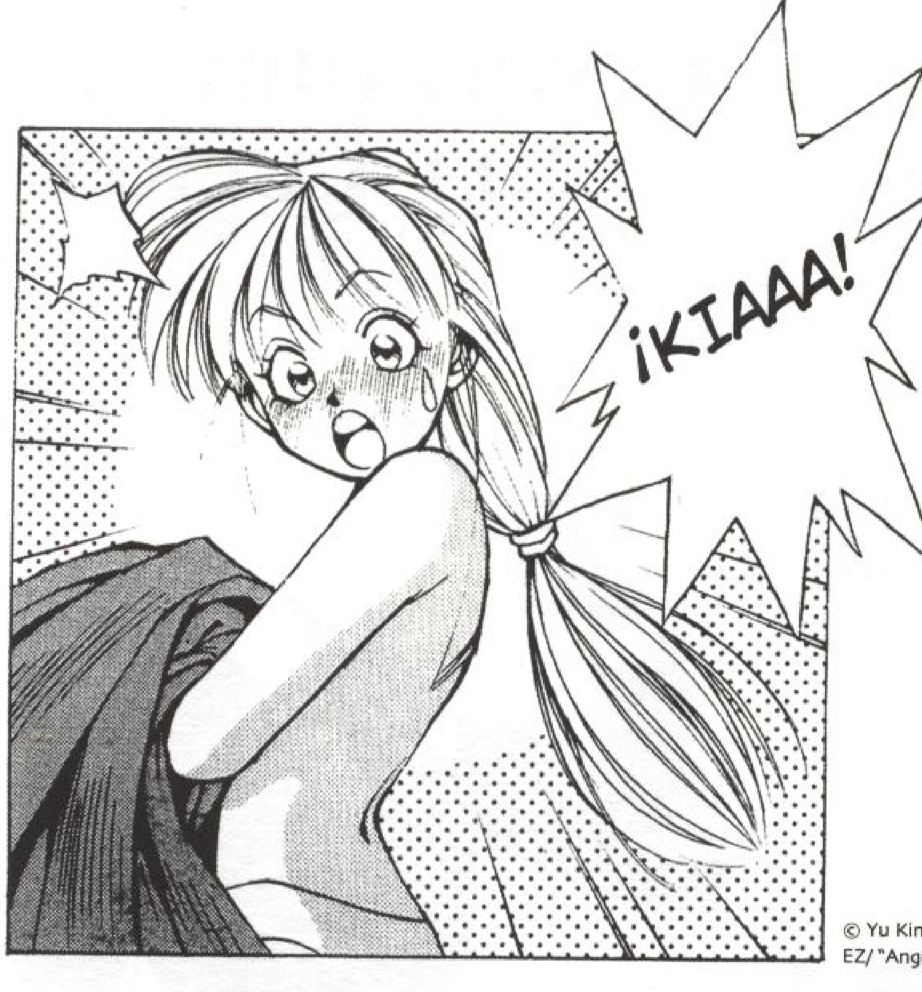


Capítulo SEGUNDO

CÓMO DIBUJAR EL CUERPO



EL CUERPO DE LOS PERSONAJES

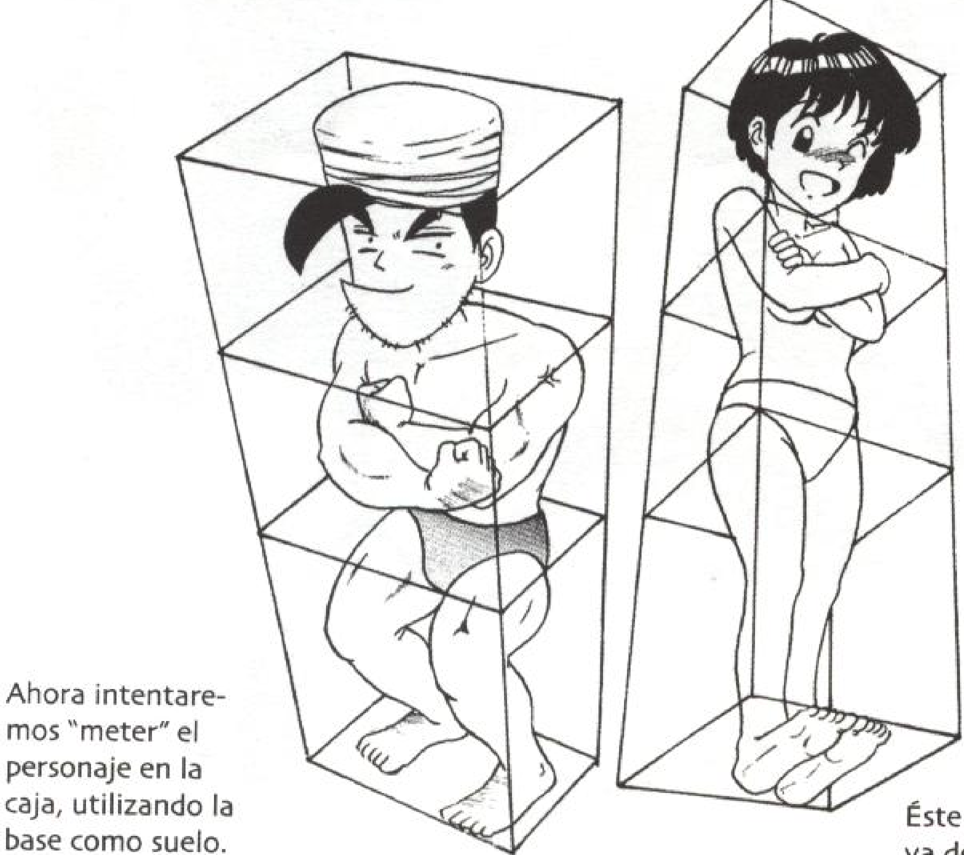


CONCEPTOS BÁSICOS

Para dibujar el cuerpo, lo básico es conocer el esqueleto y el desnudo. Lo primero que hay que saber hacer es apreciar el espacio corporal.

Para empezar a familiarizarnos con el espacio corporal, vamos a dibujar los personajes dentro de unas cajas en perspectiva.

La técnica de la perspectiva es la que se define en la figura siguiente.



Punto de fuga

Línea horizontal

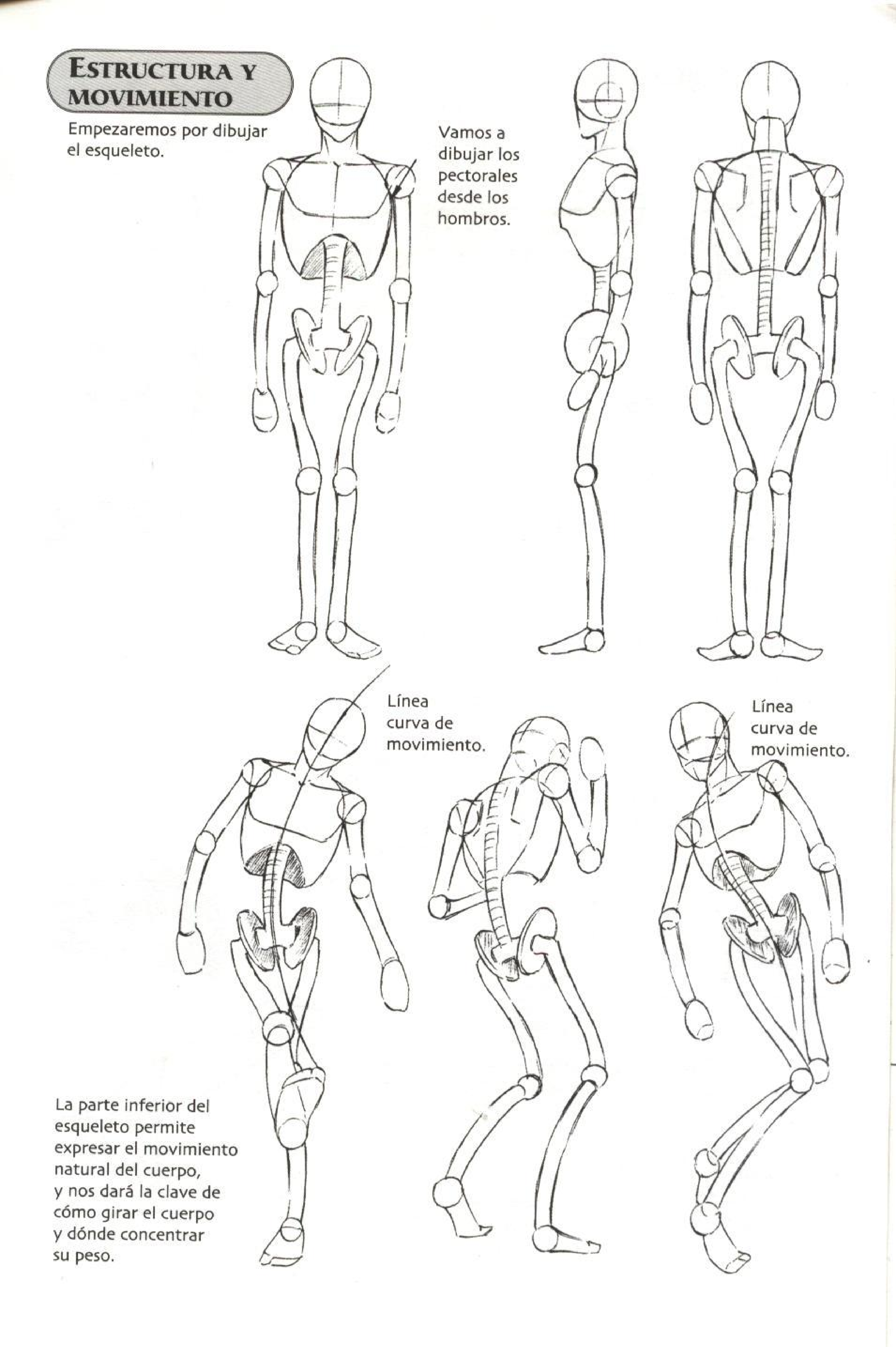
Punto de fuga

Ahora intentaremos "meter" el personaje en la caja, utilizando la base como suelo.

Éste es el método de la perspectiva de dos puntos.

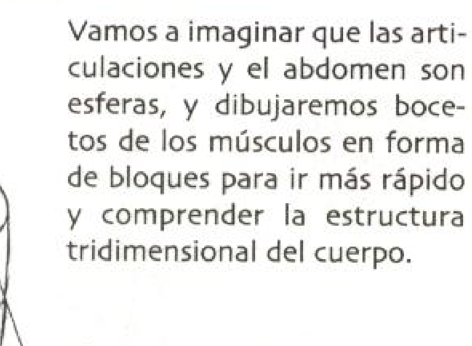
ESTRUCTURA Y MOVIMIENTO

Empezaremos por dibujar el esqueleto.



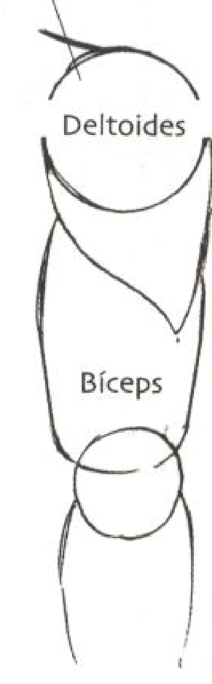
La parte inferior del esqueleto permite expresar el movimiento natural del cuerpo, y nos dará la clave de cómo girar el cuerpo y dónde concentrar su peso.

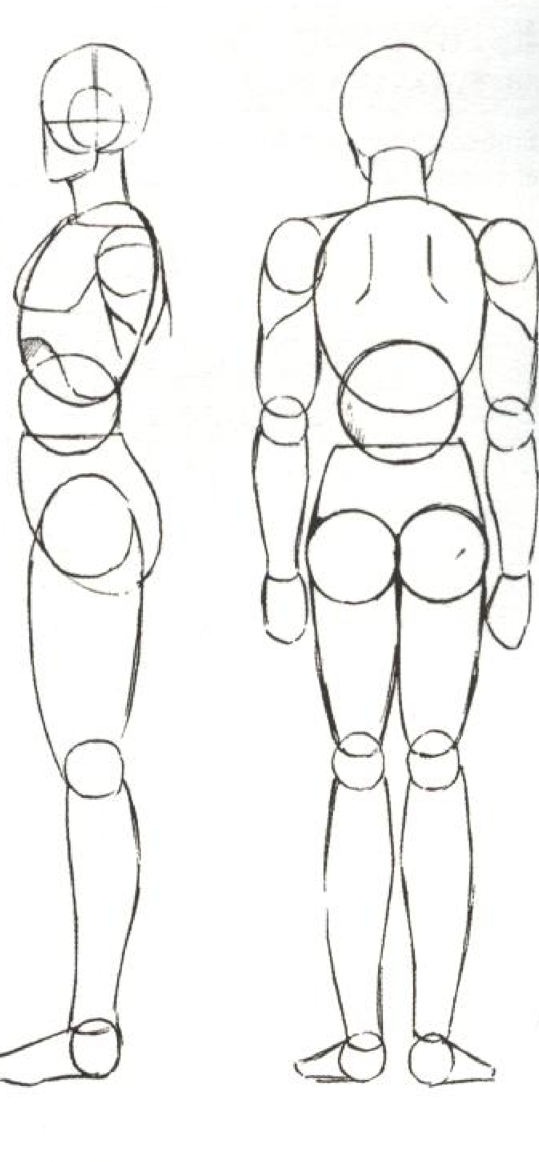
DIBUJAR EN BLOQUES



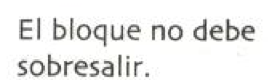
Vamos a imaginar que las articulaciones y el abdomen son esferas, y dibujaremos bocetos de los músculos en forma de bloques para ir más rápido y comprender la estructura tridimensional del cuerpo.

El cuerpo masculino en bloques.

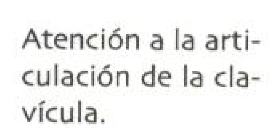




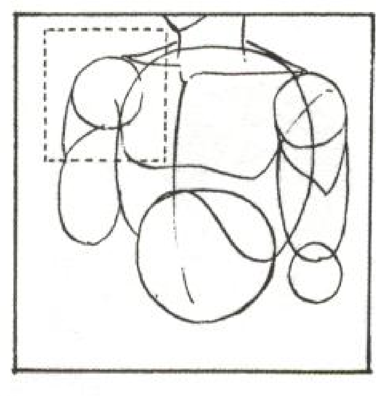
Se trata de un esquema simplificado que nos va a permitir aprender la posición de los músculos bíceps y deltoides.



El bloque no debe sobresalir.



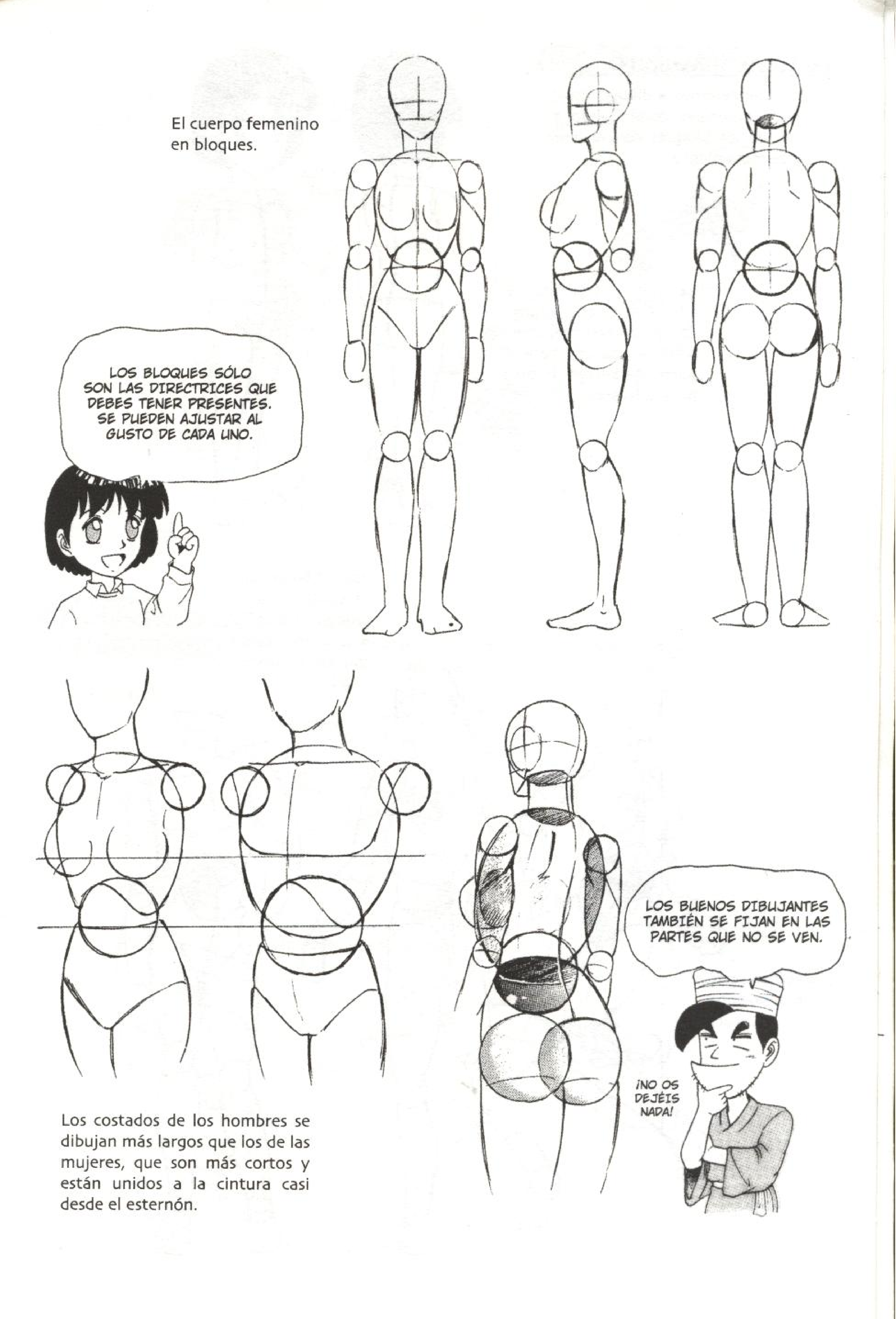
Atención a la articulación de la clavícula.





Hay que tener mucho cuidado con la posición del hombro opuesto cuando el ángulo del dibujo lo oculta.

Para determinar la posición del hombro opuesto, se dibuja suavemente a lápiz una caja en 3-D.

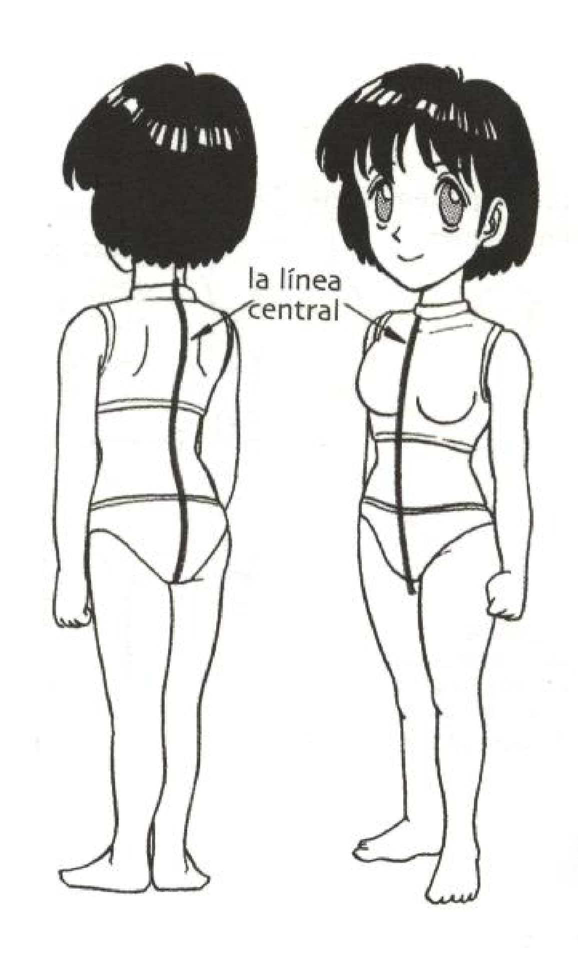


El cuerpo femenino en bloques.

Los costados de los hombres se dibujan más largos que los de las mujeres, que son más cortos y están unidos a la cintura casi desde el esternón.

DAR MOVIMIENTO

Ahora aprenderemos a dibujar movimientos corporales combinando el método de los bloques con la línea curva de movimiento.



La línea central permite equilibrar el lado izquierdo y el derecho del cuerpo, y se usa una para la parte delantera y otra para la trasera.

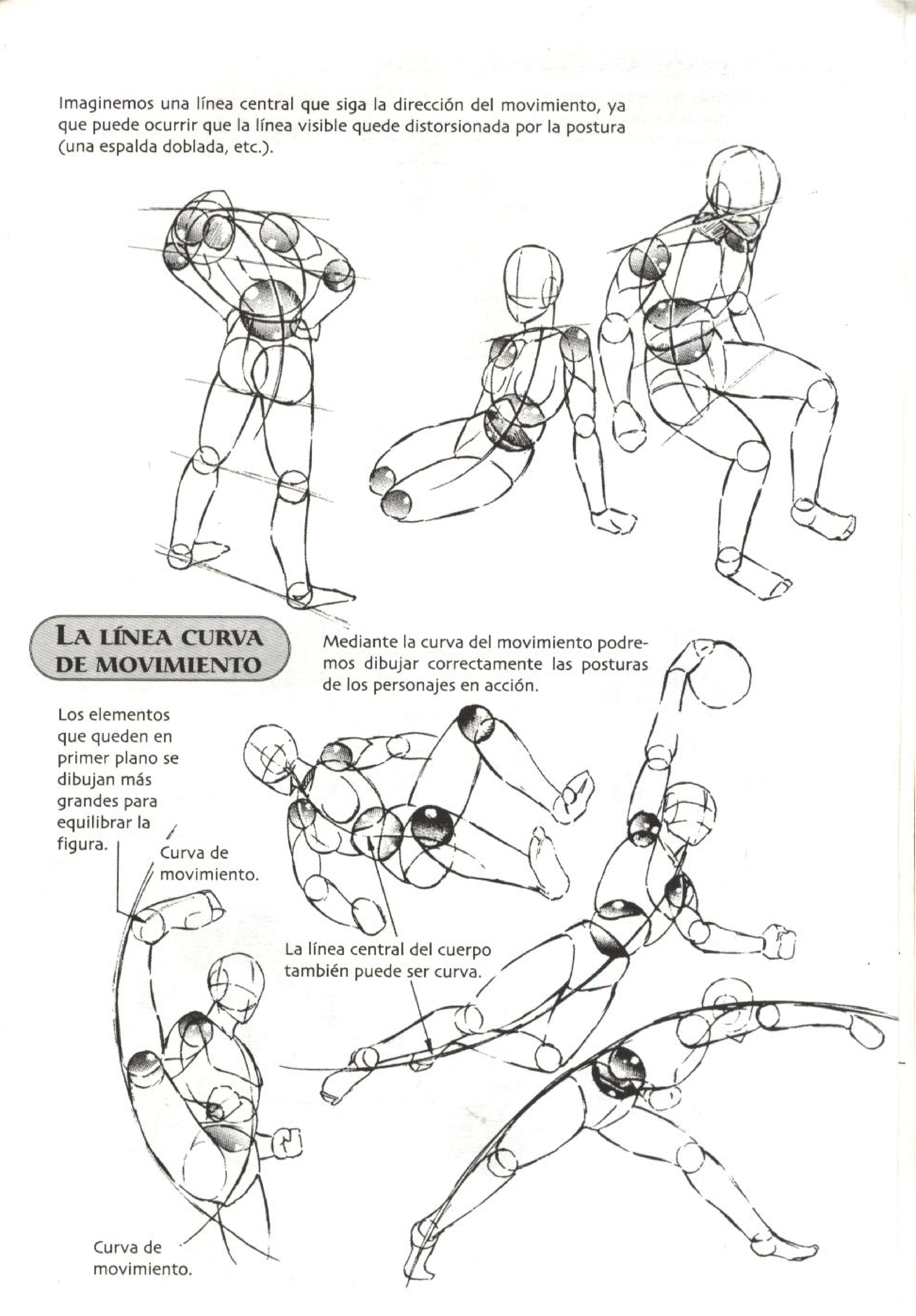
Para dibujar un personaje de pie, primero trazaremos la línea central en el lado visible.

Cuidado con el movimiento de la cintura.

Imaginemos una línea central que siga la dirección del movimiento, ya que puede ocurrir que la línea visible quede distorsionada por la postura (una espalda doblada, etc.).

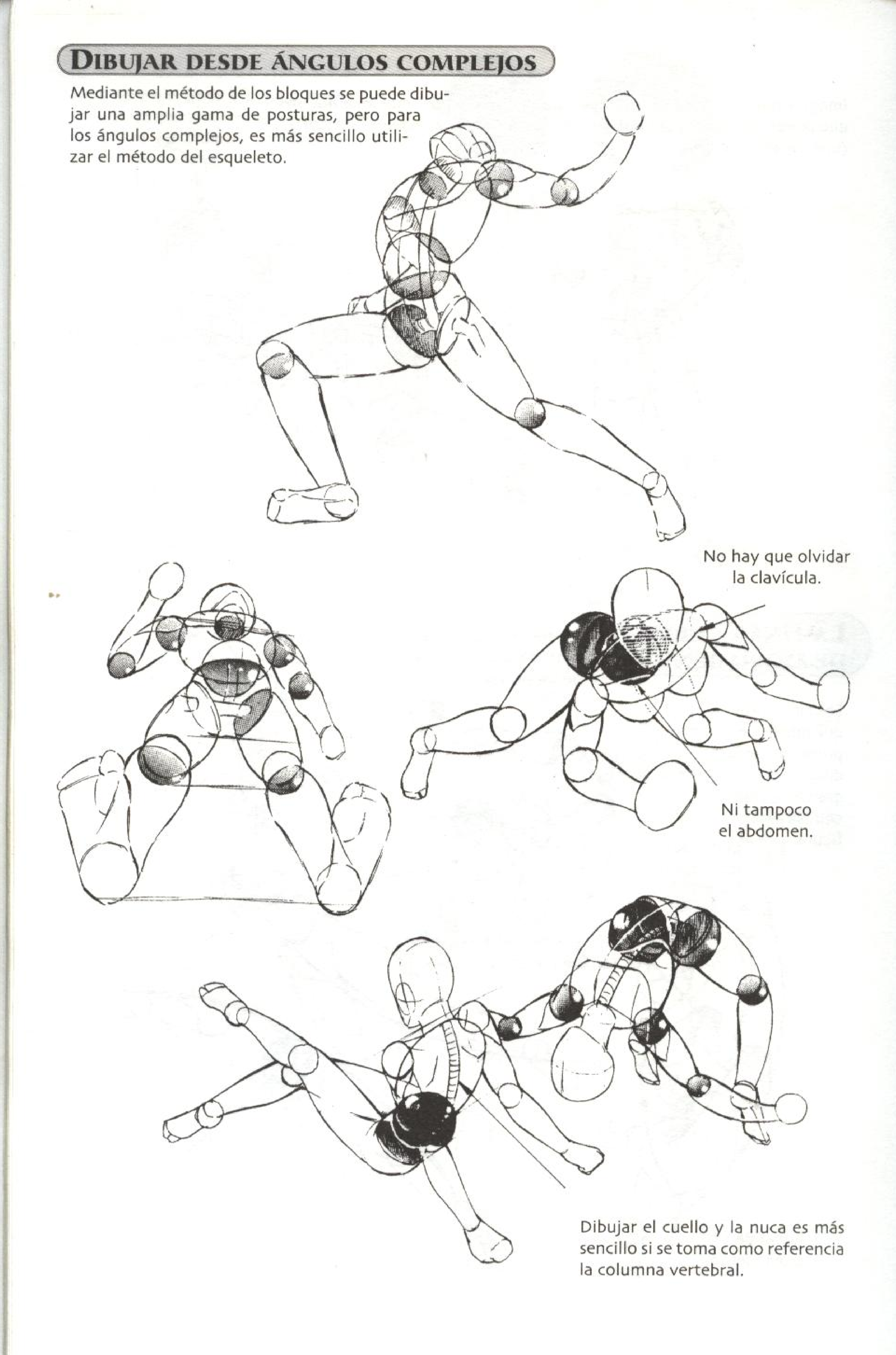
La línea curva de movimiento

Mediante la curva del movimiento podremos dibujar correctamente las posturas de los personajes en acción.



Dibujar desde ángulos complejos

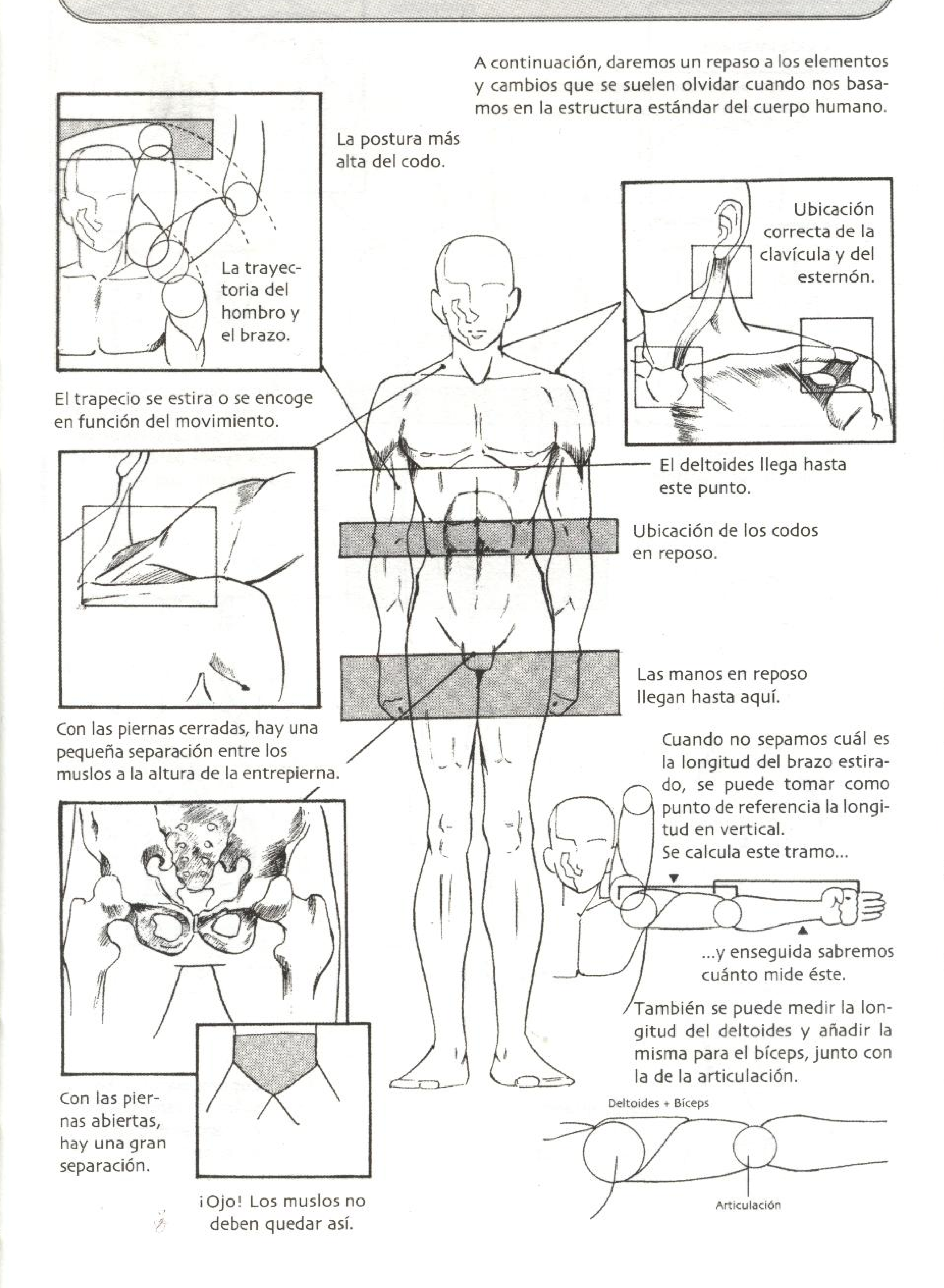
Mediante el método de los bloques se puede dibujar una amplia gama de posturas, pero para los ángulos complejos, es más sencillo utilizar el método del esqueleto.



Dibujar el cuello y la nuca es más sencillo si se toma como referencia la columna vertebral.

LA ESTRUCTURA DEL CUERPO HUMANO

A continuación, daremos un repaso a los elementos y cambios que se suelen olvidar cuando nos basamos en la estructura estándar del cuerpo humano.



La espalda

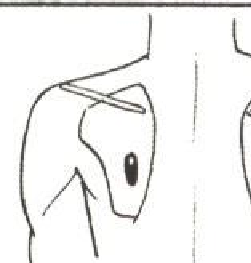
Estructura ósea de los omóplatos.

La espalda inclinada.

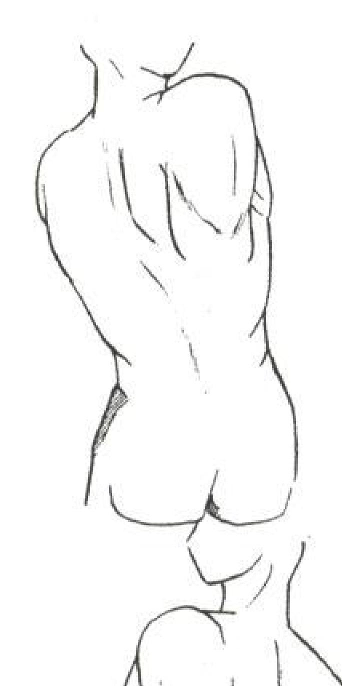
Aquí los músculos abdominales se juntan por la cara interna.

Este lado queda estirado.

Lo mismo ocurre cuando el cuerpo se inclina hacia delante o hacia atrás.

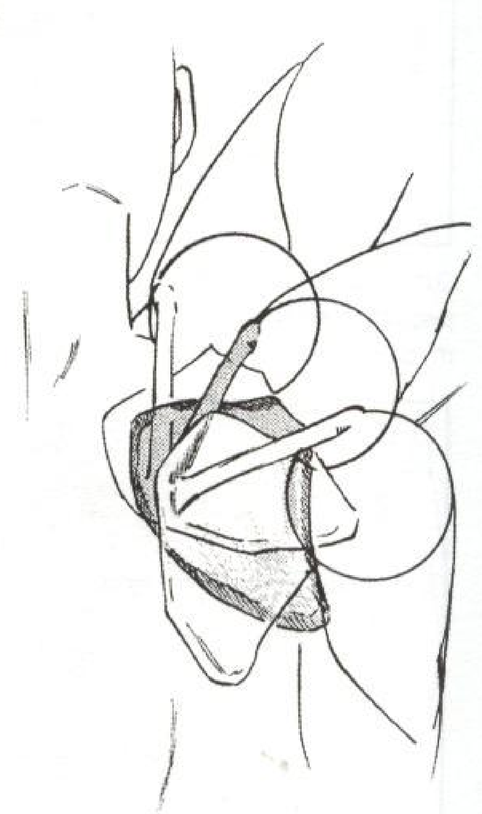


Si le echamos imaginación, el área de los omóplatos parece una cara. Puede ser una ayuda para recordar dónde está cada cosa.



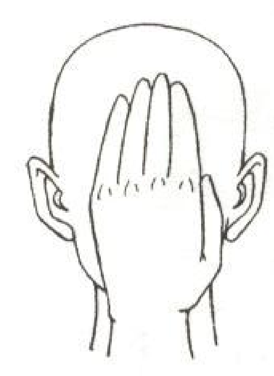


El cuerpo girado.

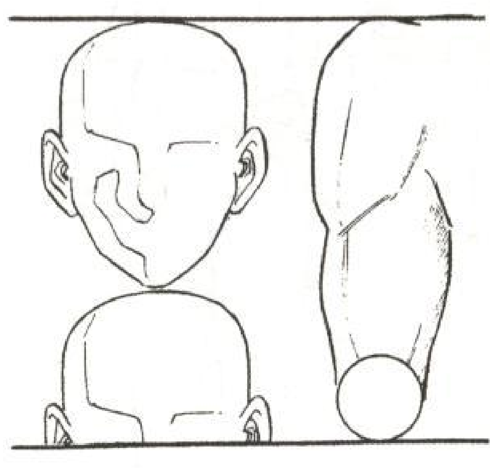


Los omóplatos giran sobre sí mismos cuando el brazo se desplaza hacia arriba.

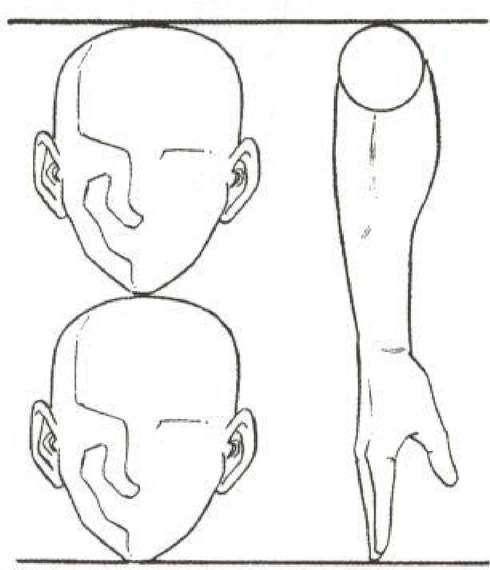
El perfil



Lo fundamental sobre manos y pies: el tamaño estándar de la mano es el suficiente para cubrir el rostro.

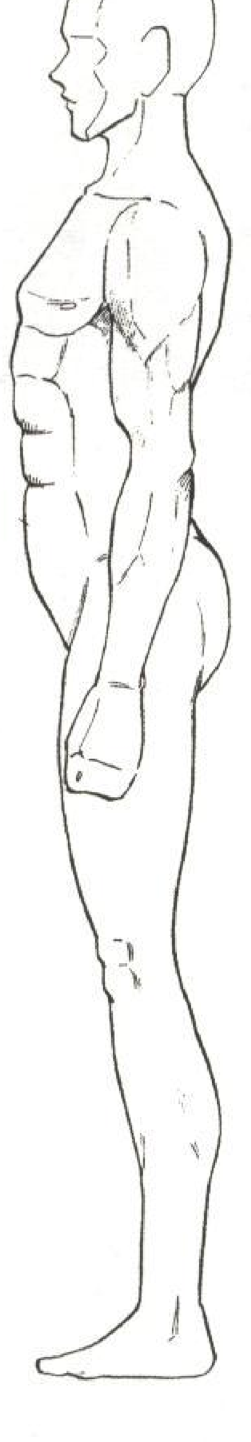


La longitud del brazo es equivalente a la de una cabeza y media.

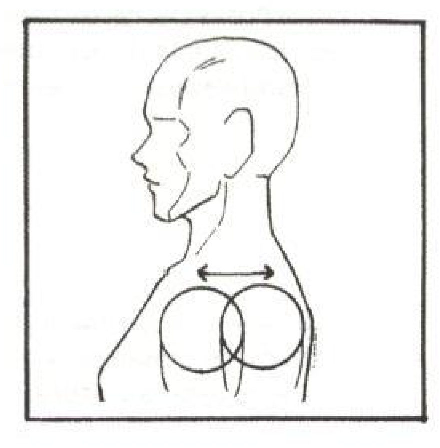


La longitud del antebrazo con los dedos extendidos es equivalente a la de dos cabezas.

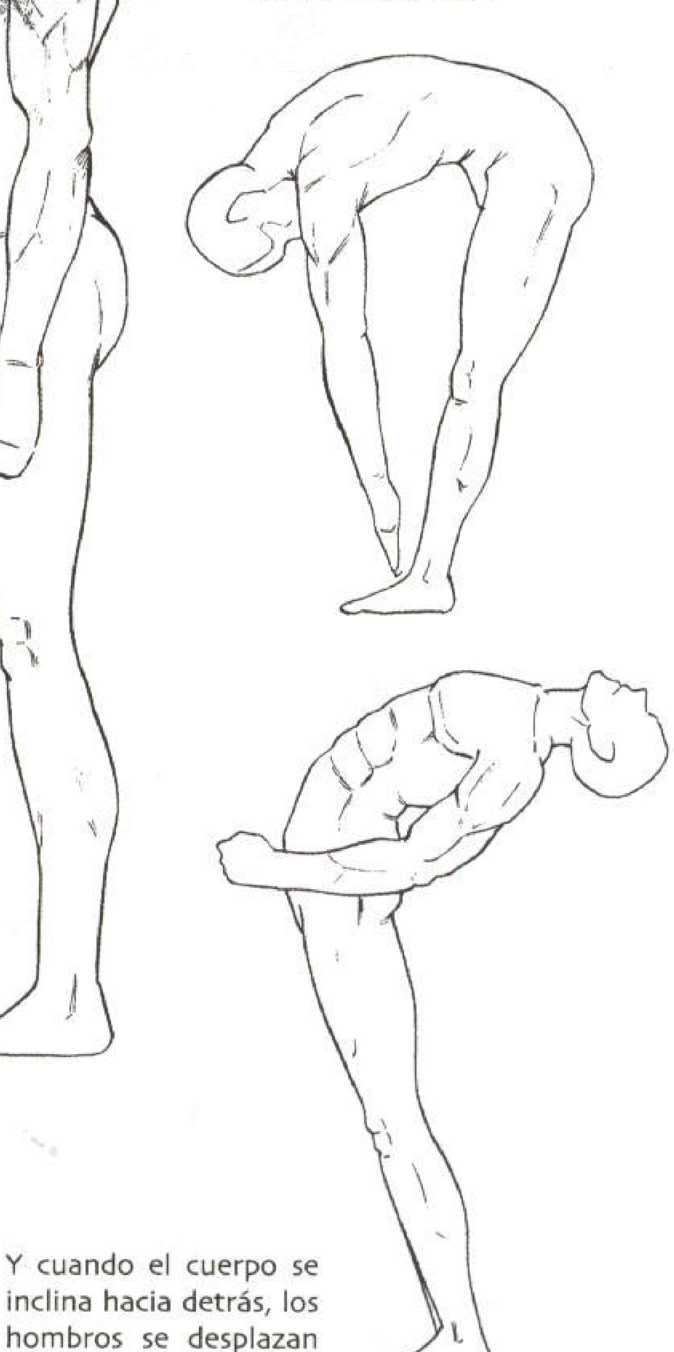




El hombro se puede desplazar hacia atrás y adelante.



Cuando el cuerpo está inclinado hacia adelante, los hombros se adelantan.



Y cuando el cuerpo se inclina hacia detrás, los hombros se desplazan un poco hacia atrás.

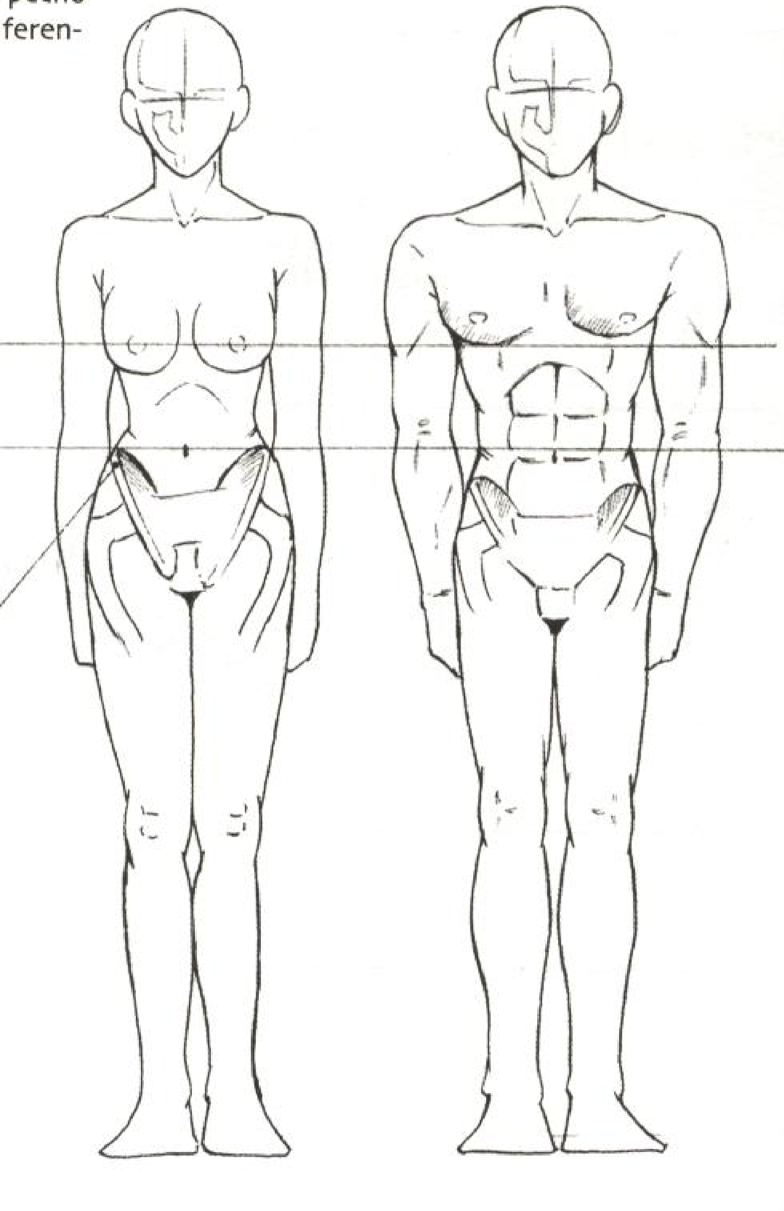
DIFERENCIAS ENTRE HOMBRES Y MUJERES

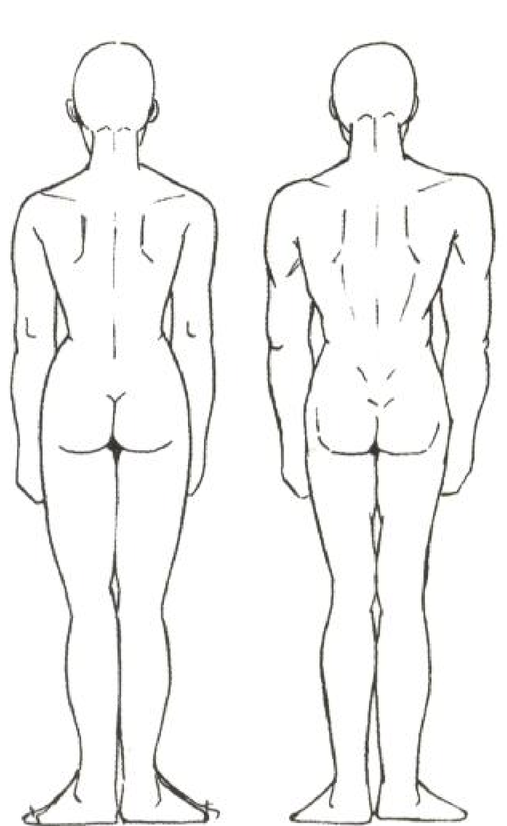
Las mujeres tienen normalmente los hombros más estrechos y la estructura ósea del pecho más pequeña que la de los hombres. La diferencia más significativa es la pelvis.

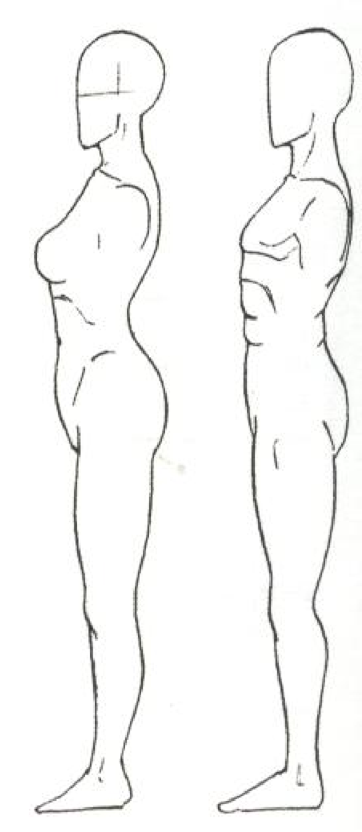
La cadera de la mujer llega a la altura del ombligo y por encima de éste está la cintura.

Los pezones quedan más arriba en los hombres.

La parte superior de la cadera llega a la altura del ombligo.



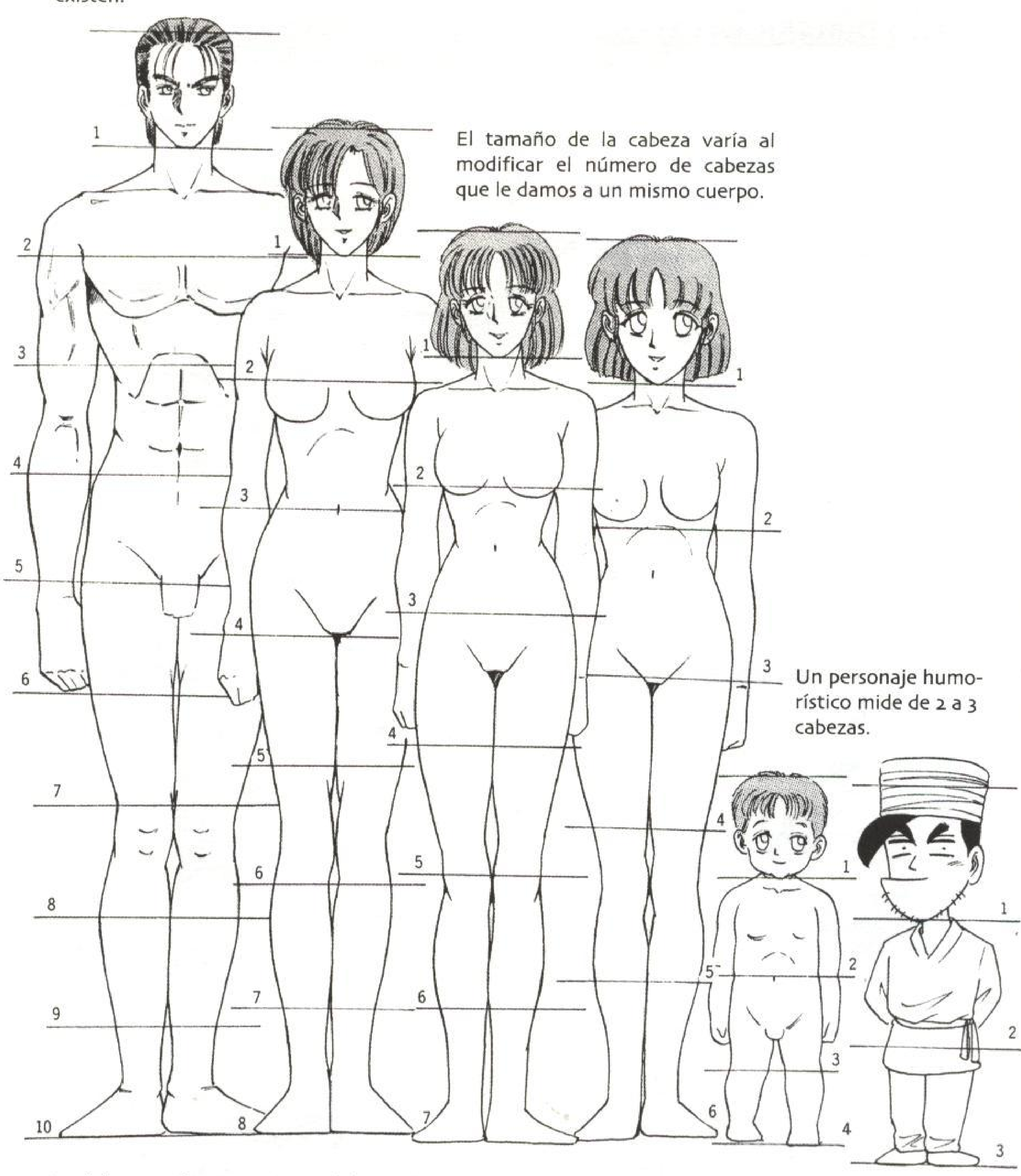




La forma del cuerpo de los hombres es como un triángulo invertido, mientras que las mujeres tienen las caderas más anchas.

PROPORCIONES

La proporción del cuerpo viene dada por el número de cabezas de largo, de manera que empecemos por preguntarnos cuántos largos existen.



Los héroes miden de 9 a 10 cabezas.

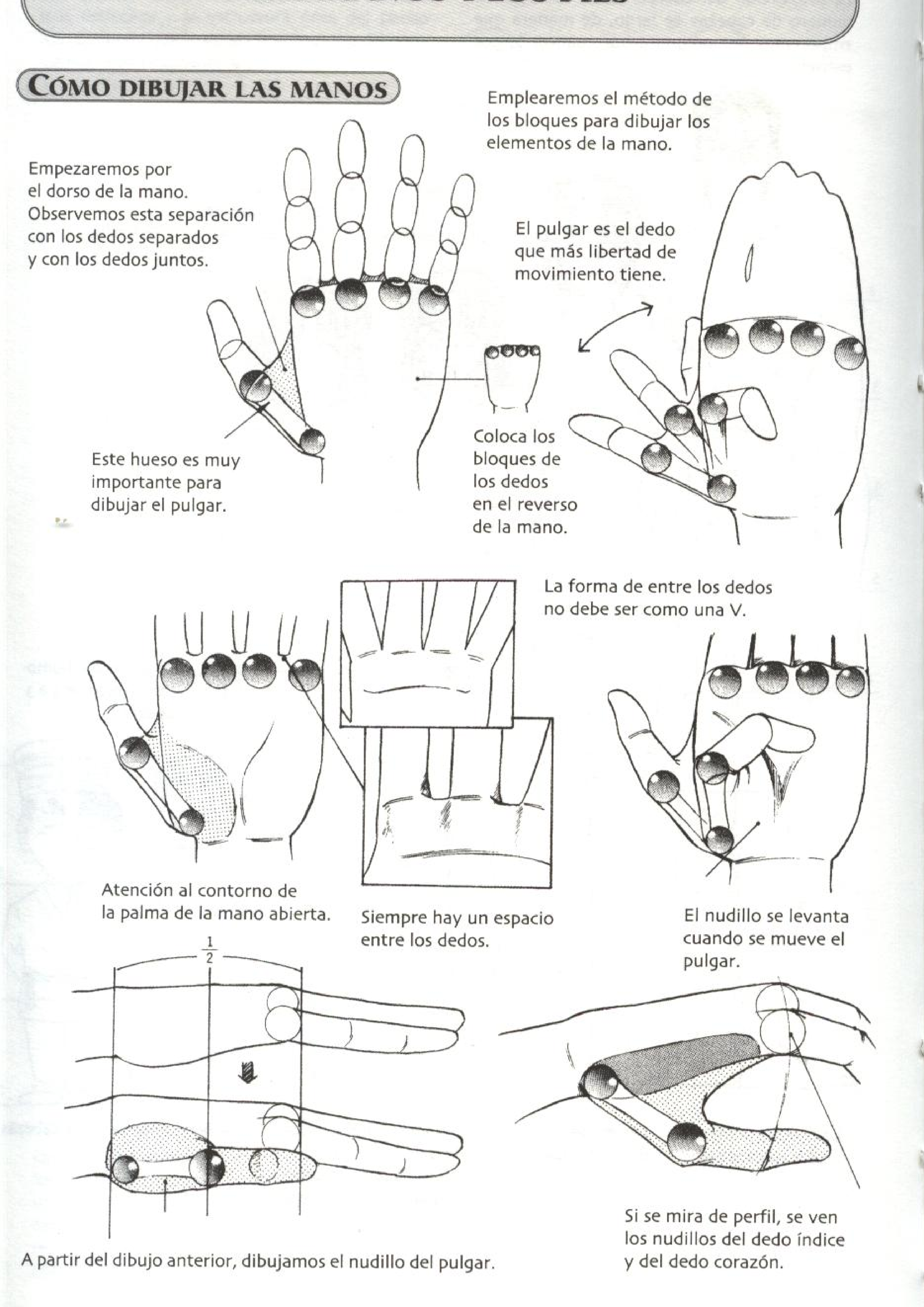
Las modelos miden de 7 a 8 cabezas

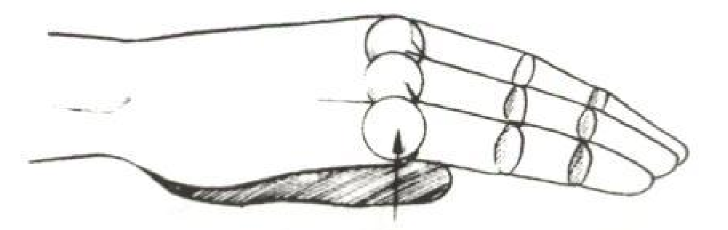
Un adulto medio mide de 6 a 7 cabezas.
Los ancianos se suelen dibujar con 5 ó 6 largos de cabeza.

Un bebé mide de 3 a 4 cabezas.

LAS MANOS Y LOS PIES

CÓMO DIBUJAR LAS MANOS

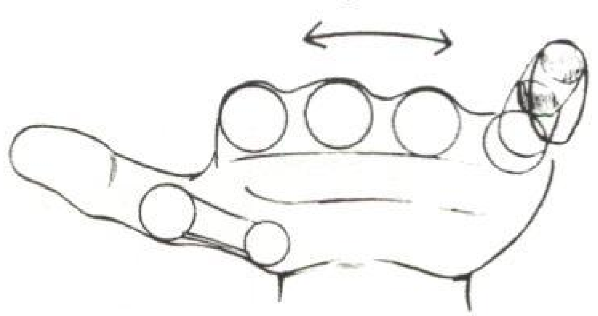




Si se mira la mano por el lado exterior se ve cómo sobresalen los nudillos.

La línea es ligeramente curva.

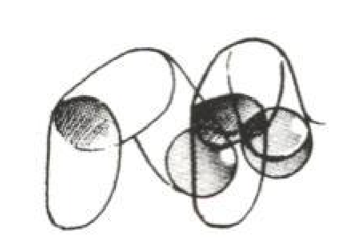






¡OJO! No olvidemos pensar en 3-D.

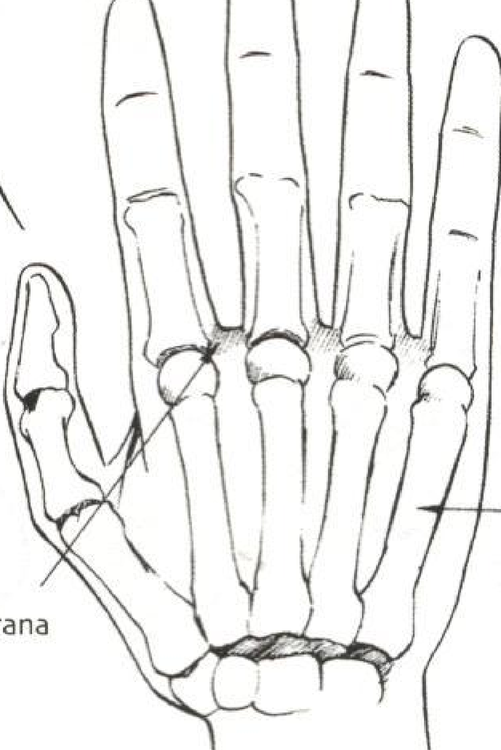


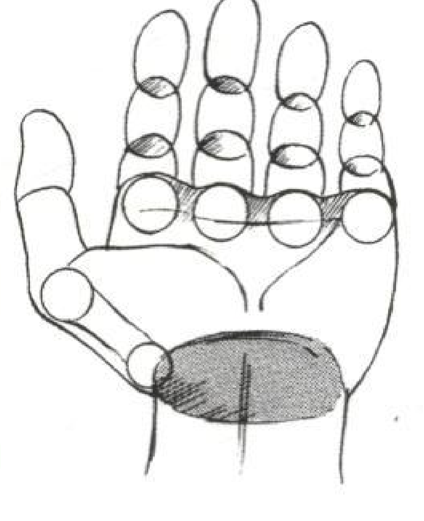


Es mejor dibujar también los dedos que están tapados.



No hay que olvidar que el hueso está recubierto de músculos.



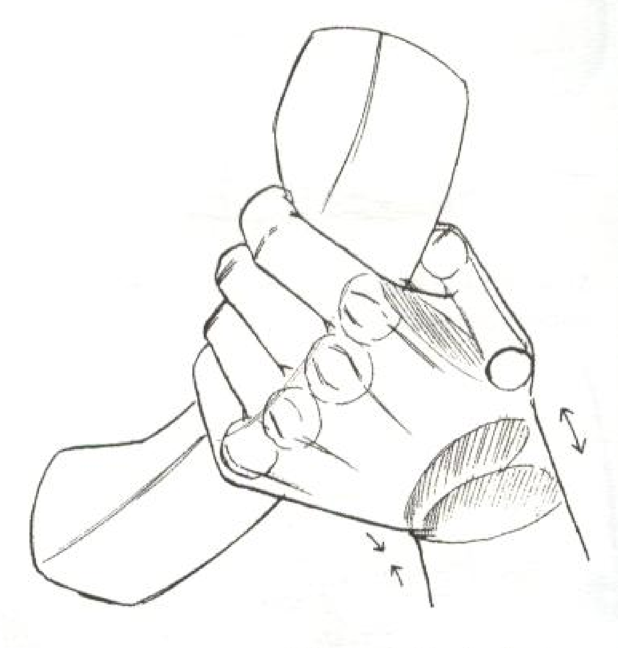


Hay que tener en cuenta que los huesos de los dedos salen de la muñeca.

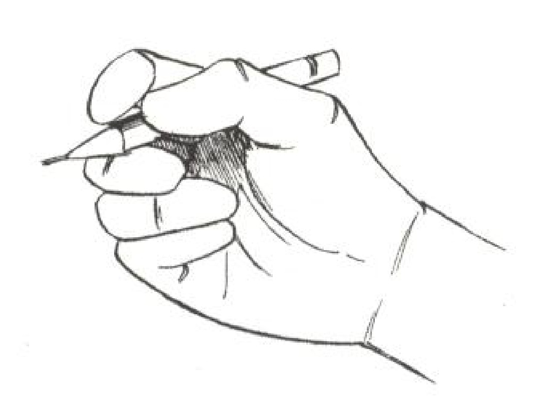
Atención a la membrana de entre los dedos.

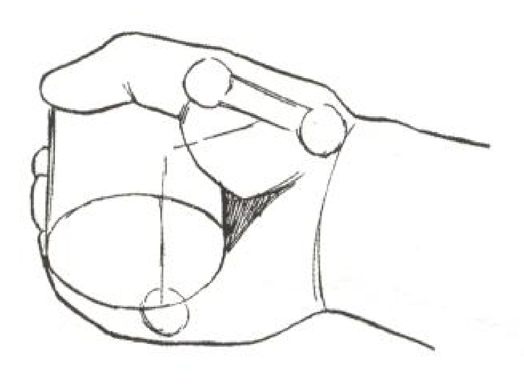
Las manos cambian totalmente de aspecto según la posición de la muñeca y el ángulo. A veces es difícil plasmarlo en papel sólo a partir de la teoría y de la imagen. En este caso, es mejor tomar como modelo tu propia mano y dibujarla ante un espejo.

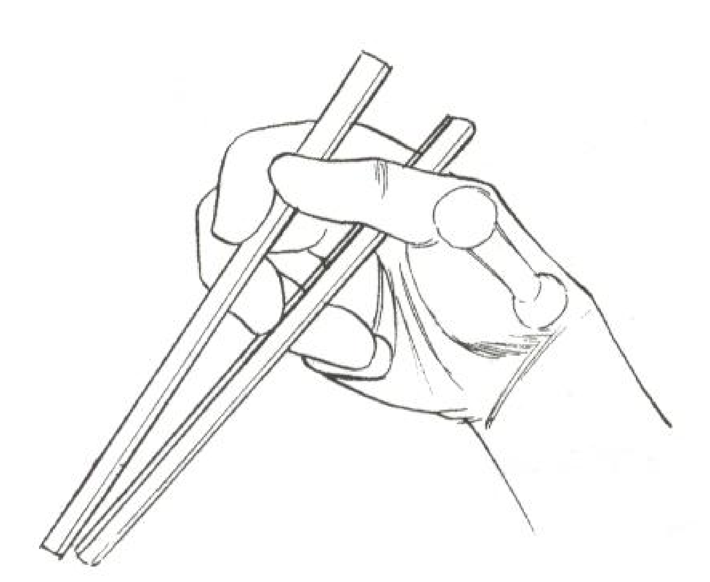


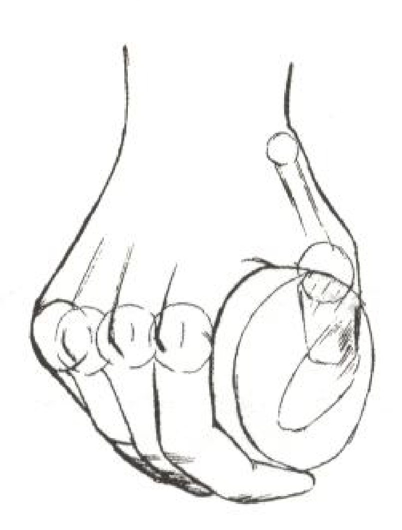


El movimiento de la muñeca es importante.



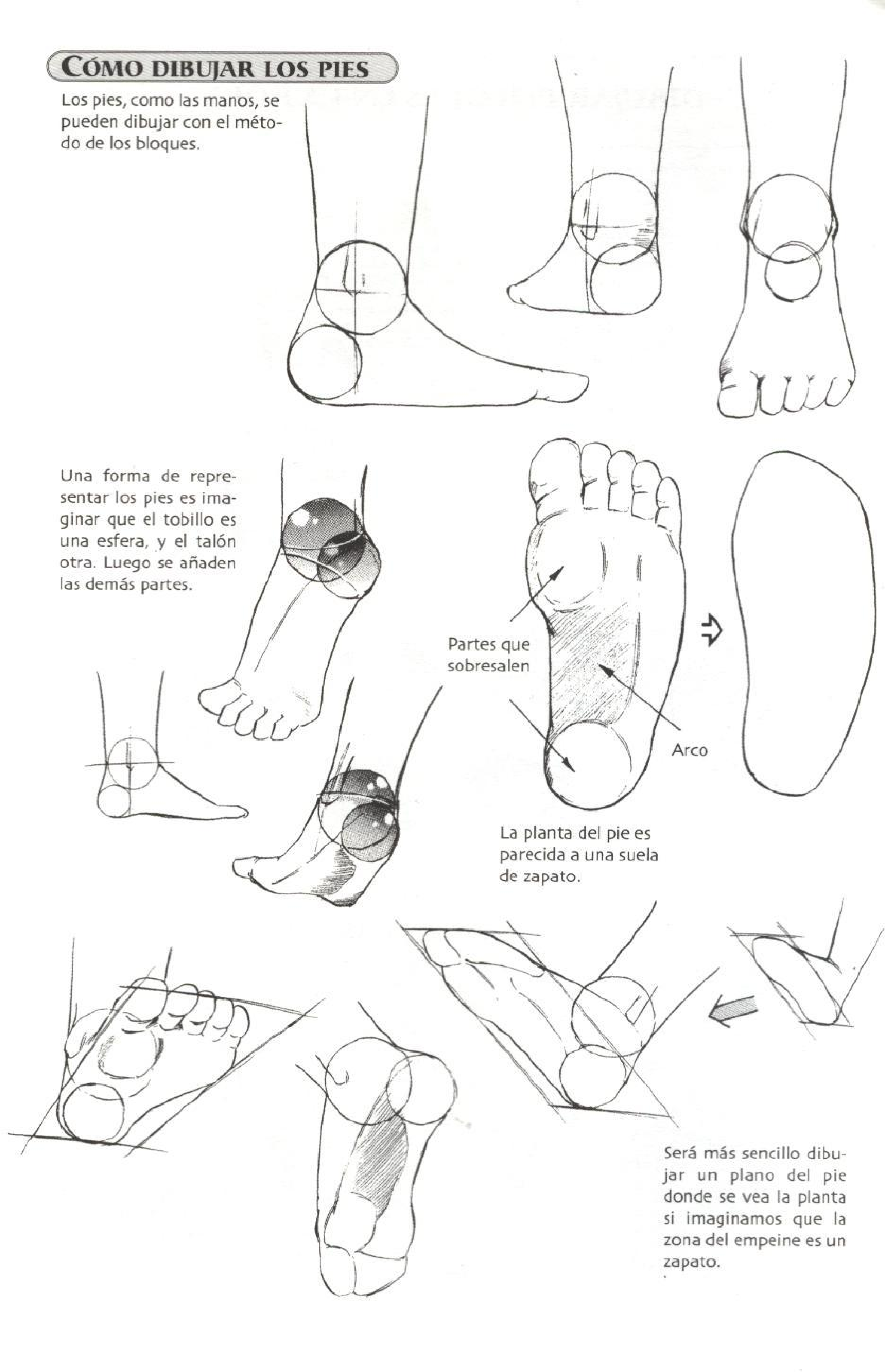






CÓMO DIBUJAR LOS PIES

Los pies, como las manos, se pueden dibujar con el método de los bloques.



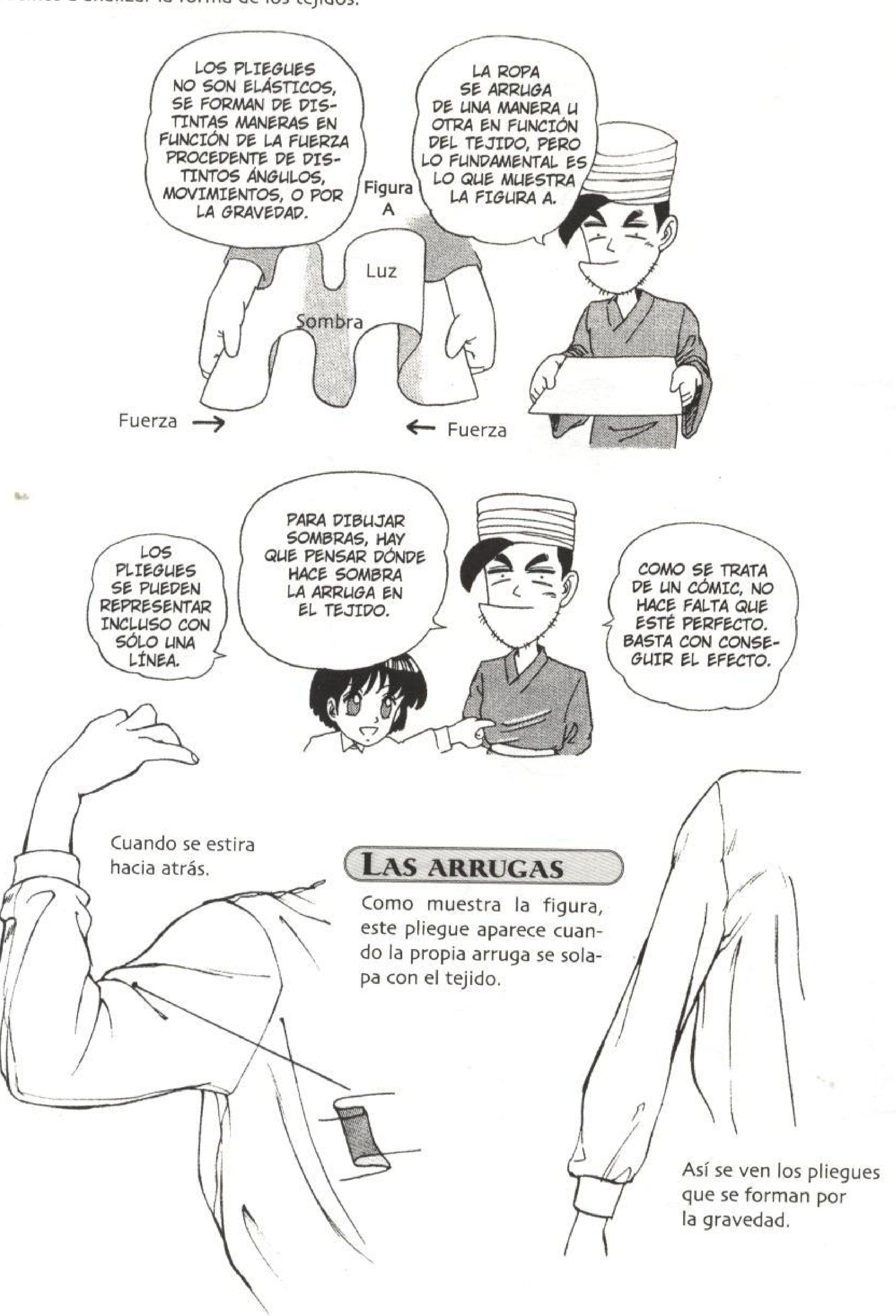
Una forma de representar los pies es imaginar que el tobillo es una esfera, y el talón otra. Luego se añaden las demás partes.

La planta del pie es parecida a una suela de zapato.

Será más sencillo dibujar un plano del pie donde se vea la planta si imaginamos que la zona del empeine es un zapato.

DIBUJAR PLIEGUES EN LA ROPA

Vamos a analizar la forma de los tejidos.

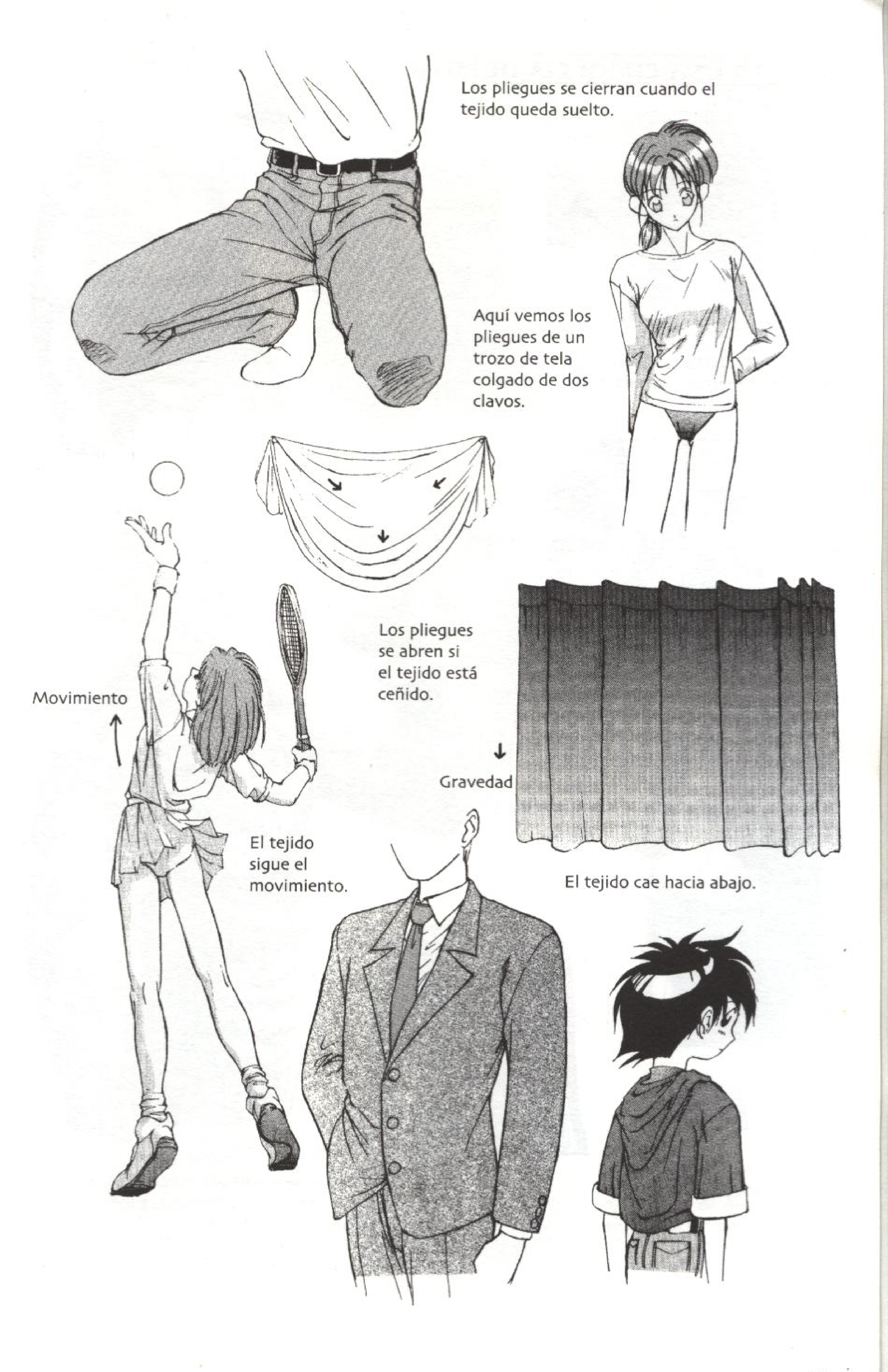


Cuando se estira hacia atrás.

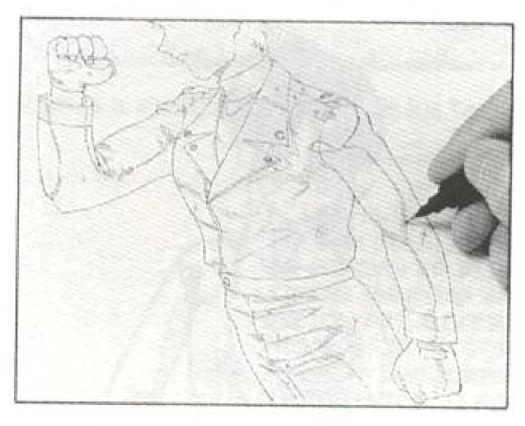
LAS ARRUGAS

Como muestra la figura, este pliegue aparece cuando la propia arruga se solapa con el tejido.

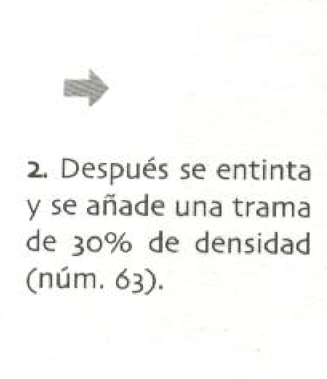
Así se ven los pliegues que se forman por la gravedad.


Los pliegues se cierran cuando el tejido queda suelto.
Aquí vemos los pliegues de un trozo de tela colgado de dos clavos.
Los pliegues se abren si el tejido está ceñido.
Movimiento
Gravedad
El tejido sigue el movimiento.
El tejido cae hacia abajo.

Dibujar una chaqueta de piel

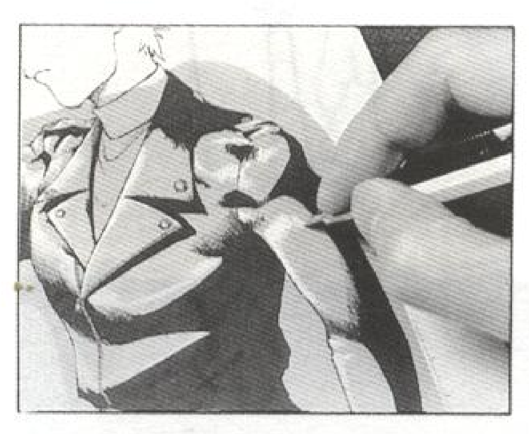


1. Primero, se dibuja un esbozo a lápiz para decidir dónde colocar las sombras.



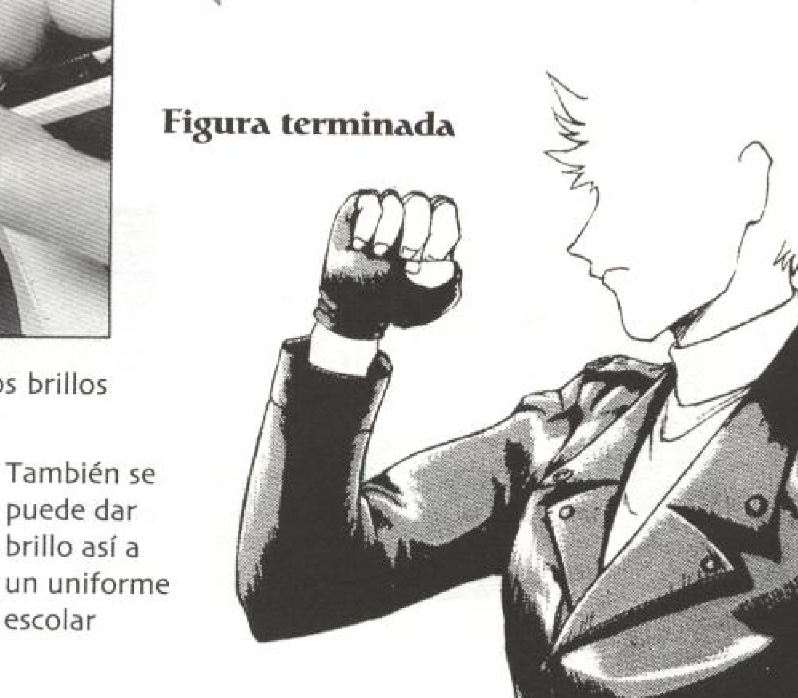
2. Después se entinta y se añade una trama de 30% de densidad (núm. 63).





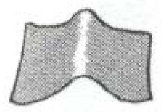
3. A continuación se crean los brillos con el cutter.

Figura terminada



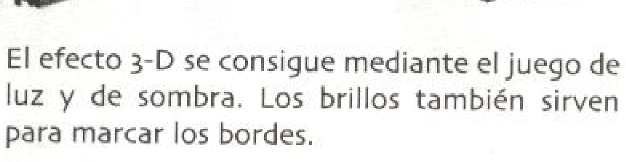
También se puede dar brillo así a un uniforme escolar





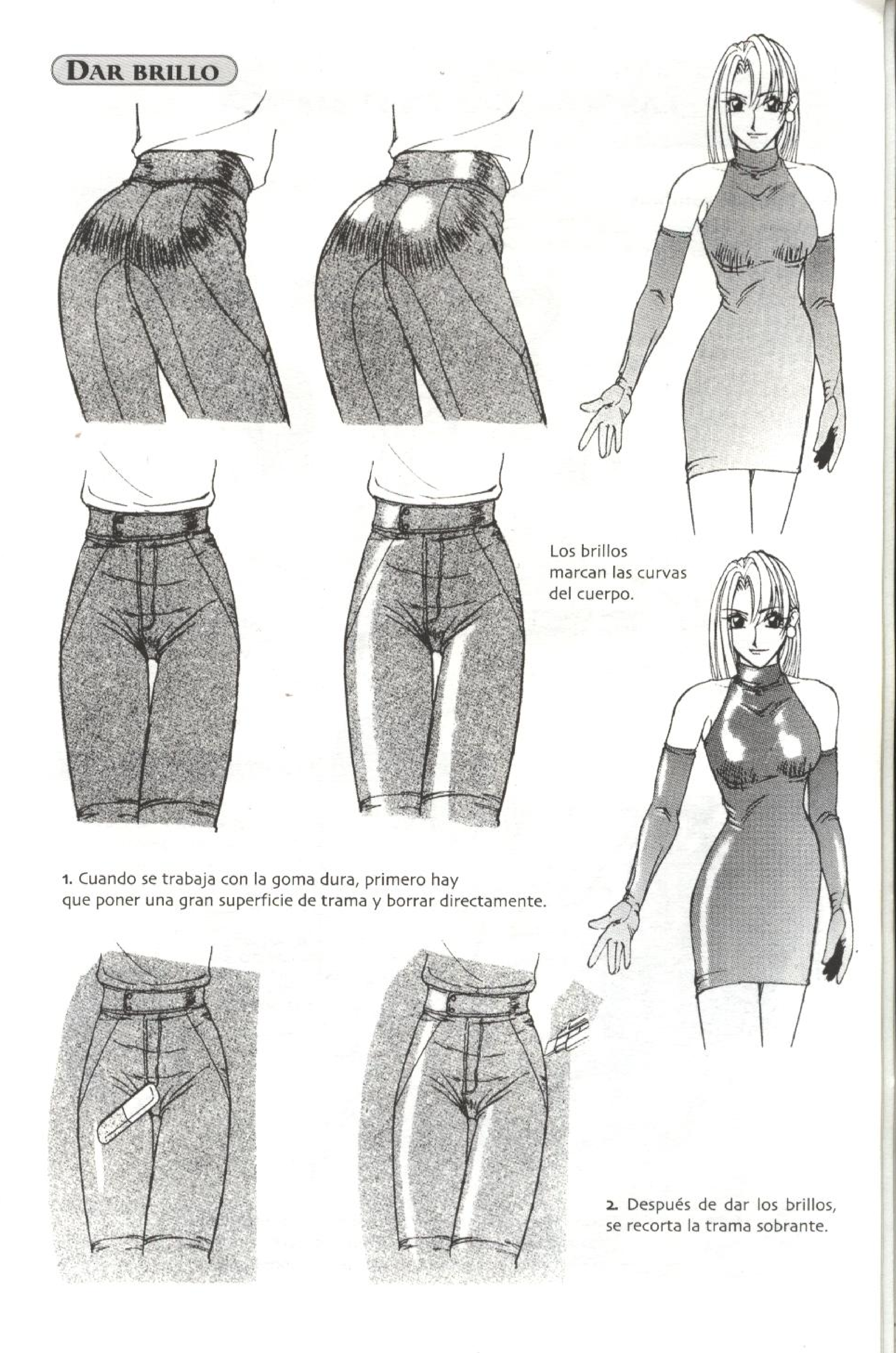
La luz da en la parte levantada del pliegue.





El efecto 3-D se consigue mediante el juego de luz y de sombra. Los brillos también sirven para marcar los bordes.

Dar brillo



Los brillos marcan las curvas del cuerpo.

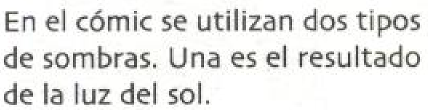
1. Cuando se trabaja con la goma dura, primero hay que poner una gran superficie de trama y borrar directamente.

2. Después de dar los brillos, se recorta la trama sobrante.

LAS SOMBRAS EN EL MANGA



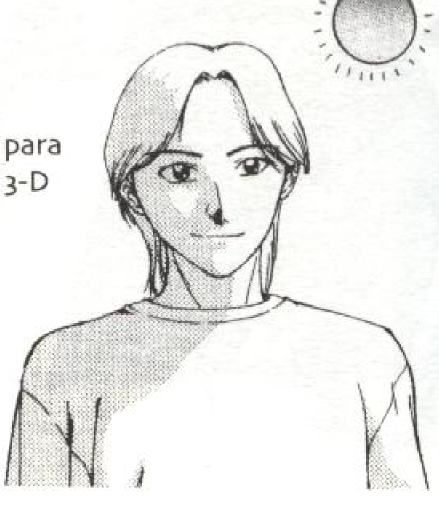
Dos tipos de sombras



En el cómic se utilizan dos tipos de sombras. Una es el resultado de la luz del sol.



La otra sirve para dar el efecto 3-D al dibujo.





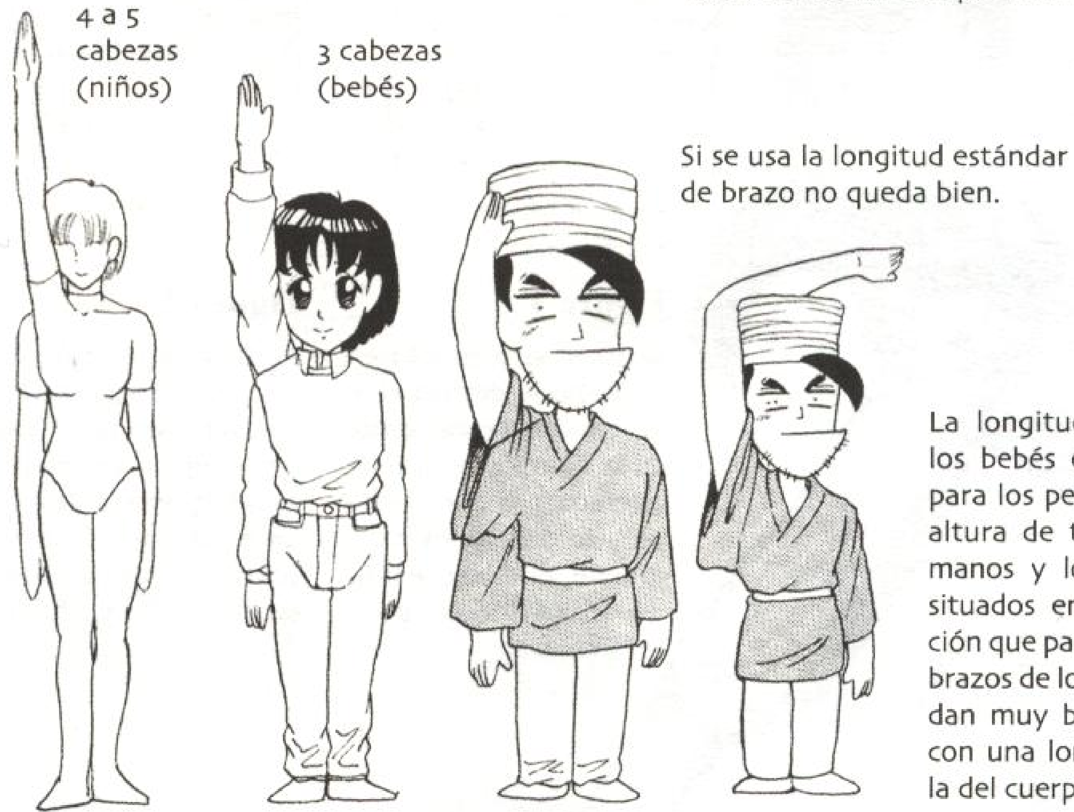


Atención: Hay que tener en cuenta la procedencia de la luz al dibujar cualquier objeto que proyecte una sombra, de lo contrario el efecto no estará bien conseguido.

CARICATURIZAR EL CUERPO

¿CÓMO SE DIBUJA UN SUPERDEFORMED?

Consiste en dibujar el cuerpo con el tamaño estándar de un cuerpo de niño o de bebé.



La longitud de brazo para los bebés es la misma que para los personajes con una altura de tres cabezas. Las manos y los codos estarán situados en la misma posición que para los adultos. Los brazos de los deformeds quedan muy bien si se dibujan con una longitud basada en la del cuerpo.

LO MÁS IMPORTANTE DEL MANGA

La primera impresión es la que cuenta. ¿Queda gracioso? ¿Queda imponente? ¿Queda bonito?
Mientras quede bien a simple vista, el dibujo es aceptable aunque las proporciones no estén del todo correctas.



Si dibujamos en perspectiva, los objetos que están más cerca se dibujan más grandes y los que están lejos, más pequeños.

¿Cuál de estos dos dibujos tiene mejor efecto 3-D?

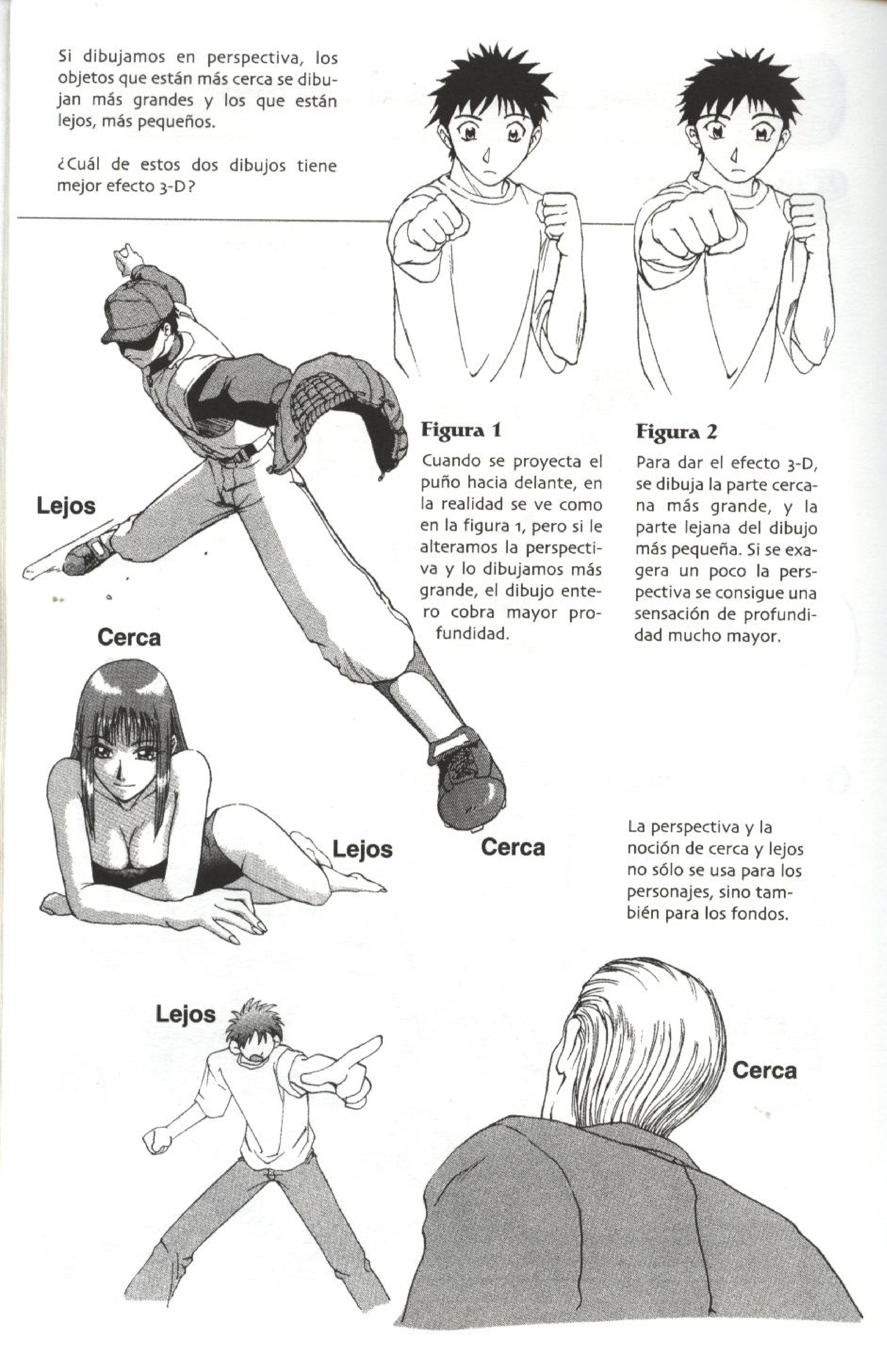


Figura 1

Cuando se proyecta el puño hacia delante, en la realidad se ve como en la figura 1, pero si le alteramos la perspectiva y lo dibujamos más grande, el dibujo entero cobra mayor profundidad.

Figura 2

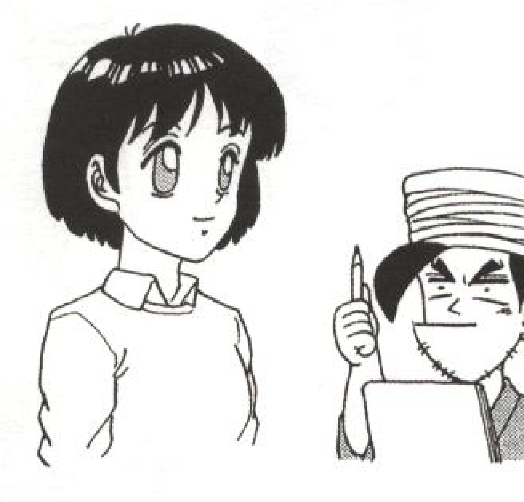
Para dar el efecto 3-D, se dibuja la parte cercana más grande, y la parte lejana del dibujo más pequeña. Si se exagera un poco la perspectiva se consigue una sensación de profundidad mucho mayor.

La perspectiva y la noción de cerca y lejos no sólo se usa para los personajes, sino también para los fondos.

TÉCNICAS BÁSICAS DE DIBUJO

¿QUÉ ES ESBOZAR?

Esbozar es dibujar tal como se ve a simple vista. El esbozo se dibuja después del borrador, sirve de base para el dibujo.



Cuando dibujamos una cara, por ejemplo, lo primero que hay que mirar es el equilibrio general del rostro, y luego se deciden los puntos de apoyo para la estructura ósea, los ojos y la nariz.

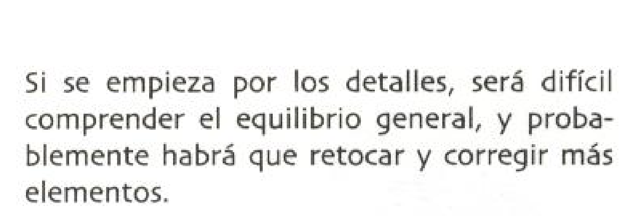




Una vez terminado el borrador, se trabajan los detalles y eso es lo que se llama esbozo.



Si se empieza por los detalles, será difícil comprender el equilibrio general, y probablemente habrá que retocar y corregir más elementos.







El manga

Dibujar manga consiste en plasmar sobre el papel las imágenes que se dibujan en la mente.



El desnudo

No es cuestión de dibujar a partir de un modelo de carne y hueso, así que tomaremos como modelo para hacer esbozos colecciones de fotos o similares.



OTRA VEZ, OTRA VEZ, HASTA QUE ME SALGA.

RECOGEN EL CUERPO VISTO DESDE ARRIBA, DESDE EL CENTRO, Y DESDE UN ÁNGULO DE 360 GRADOS.

DIBUJAD UN PAR DE ELLAS CADA DÍA, TENIENDO EN MENTE EL ESQUELETO.

Así, no sólo comprenderéis mejor el cuerpo humano, sino que además podréis bocetar cada vez mejor y aguzar el sentido del espacio y de la perspectiva.





RESUMEN

Ahora es vuestro turno para practicar todo lo que hemos visto con el método del capítulo 2, dibujar en bloques.

Por cierto, para dibujar al maestro en bloques tenéis que proceder así:







Nota:
No hay que apretar demasiado cuando se dibuja sobre el manuscrito; más bien hay que emplear un trazo suave y delicado. El azul no sale impreso, pero si apretamos se puede marcar y será difícil borrarlo.

Una forma de localizar fallos es darle la vuelta a la hoja y mirar el dibujo a contraluz.

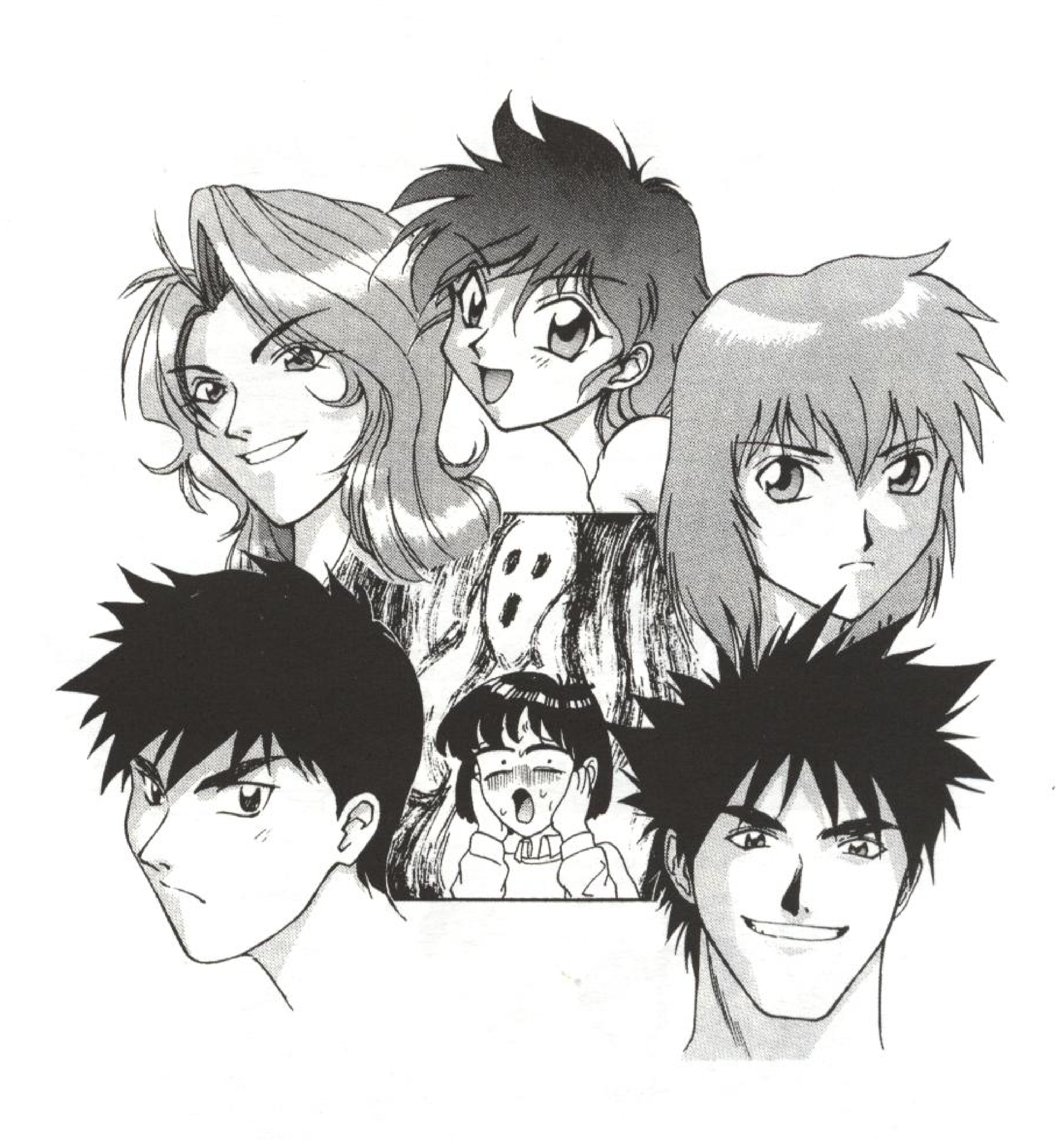
Reverso del dibujo





Capítulo TERCERO

Cómo crear personajes



LOS TRES ELEMENTOS PRINCIPALES DEL MANGA

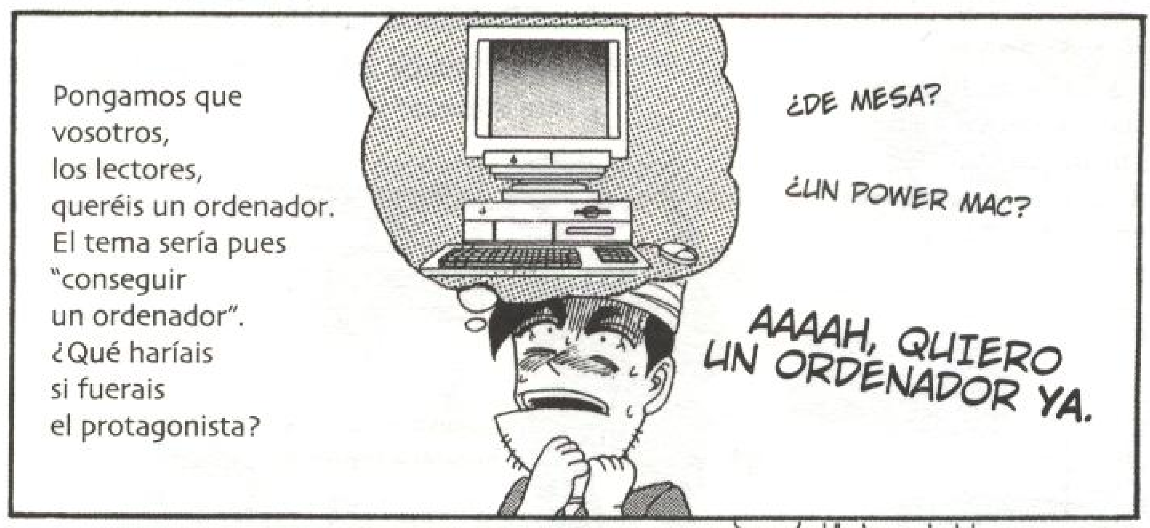
Los tres elementos principales en la historia de un manga son el tema, el argumento y el protagonista.

TEMA



Éstos son algunos ejemplos, y hay muchas más posibilidades, pero es más sencillo partir del personaje principal y sus objetivos que de una idea que queramos comunicar a los lectores. Por otra parte, si se narra la historia a través del protagonista, la trama tendrá coherencia y un desarrollo correcto.

Argumento



Pongamos que vosotros, los lectores, queréis un ordenador. El tema sería pues "conseguir un ordenador". ¿Qué haríais si fuerais el protagonista?
¿DE MESA?
¿UN POWER MAC?
AAAAH, QUIERO UN ORDENADOR YA.



Alguno se lo pediría a sus padres.
MAMI, CÓMPRAMELO-OOO.
Otros trabajarán para pagárselo.
¿LE PONGO PATATAS?
Cada uno reaccionará de una manera distinta, según su personalidad y carácter.



Si al pedirlo mamá os manda a freír espárragos...
Aquí empieza el dramatismo.
¿PERO CÓMO SE TE OCURRE PEDIR UNA COSA TAN CARA?



Entonces no habría guión.
UY, CREO QUE ME HE PASADO.
PORFA, PORFA... QUE ME PORTARÉ BIEN.



SI ME TRAES UN 10 EN EL PRÓXIMO EXAMEN ME LO PENSARÉ.
De este modo, y según su personalidad...
...cada personaje toma unas decisiones, y se crea el drama dentro del argumento.



A VECES TAMBIÉN OCURREN COSAS POR CASUALIDAD, INESPERADAMENTE, Y SE PUEDEN INCLUIR EN EL CONJUNTO.

Hay algunos principios básicos que rigen la estructura de un guión: Introducción, desarrollo, clímax y desenlace.

¿Qué quiere decir todo esto?
Primero, vamos a ver a qué género pertenece el tema que hemos escogido para nuestro protagonista. Quiere conseguir a la chica que le gusta, así que será una comedia romántica.

Un manga de amor con un toque humorístico.



INTRODUCCIÓN

Sirve para situar al lector en el mundo creado, y para empezar a narrar la historia.



El primer paso es mostrar al lector quién es el personaje principal. Aquí se trata de un chico grandote y con cara de pocos amigos al que todo el mundo tiene miedo.



Pero a este personaje le dan pánico los perros.

En la introducción se describe la situación y se esboza la personalidad del protagonista, incluyendo la razón por la que le gusta la chica.

Los ojos de corazón ya no se llevan, pero a él le da igual.

Ésta es la chica que le gusta.





EL DESARROLLO

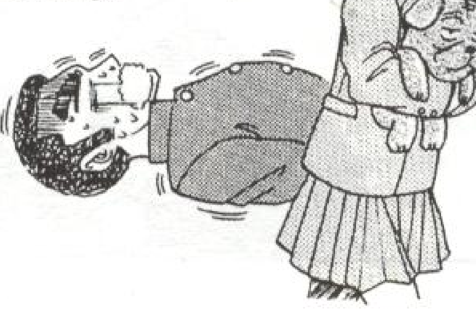
En el desarrollo, la historia sigue adelante.



Quizá un poco abrupto...



A ella no le disgusta la cara de él, quizá porque le gustan con delirio los bulldogs.



Pero la chica no puede llevarse bien con un hombre al que no le gustan los perros.

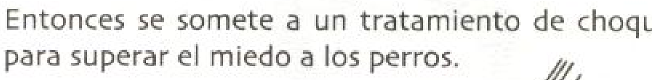
CLÍMAX

La historia se desarrolla en distintas direcciones, y en un momento dado habrá un punto de inflexión y un clímax.

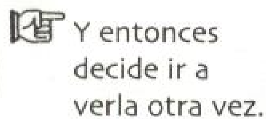
El prota ha sido rechazado, pero ahora reaccionará acorde al tema de nuestra narración.

Entonces se somete a un tratamiento de choque para superar el miedo a los perros.

¡¡O CONSIGO A ESA CHICA O JAMÁS CONOCERÉ EL AMOR VERDADERO!!





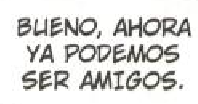


Y entonces decide ir a verla otra vez.



DESENLACE

A partir de aquí es cuando se empiezan a exponer los resultados que llevarán a una conclusión. Algo puede cambiar, o puede haber una progresión.



Y entonces, muestra el resultado de su entrenamiento especial.

(Está tan asustado que para plasmar ese miedo lo hemos dibujado con la izquierda.)

BUENO, AHORA YA PODEMOS SER AMIGOS.





Le premiamos por su esfuerzo.

El prota se ha acostumbrado más o menos a los perros, pero le siguen dando un miedo horrible.

¿A QUE ES UNA MONADA?

Éstos son los resultados de su duro sacrificio, pero aquí no podemos dejar la historia porque queda incompleta, así que recurrimos al epílogo. Se trata de añadir unos gags para que a los lectores les quede una buena impresión.







Lo más importante al crear una historia

Por mucho esfuerzo que le pongamos a dibujar un manga, será inútil si nuestra historia no llega a los lectores.



Lo más importante es que el guión sea fácil de entender. Para ello, tiene que ser fácil de leer.

Quién hace qué, cuándo y dónde son elementos clave y deben quedar claros desde el principio.

A continuación vendrá el porqué, el pero, las razones, lo ocurrido, etc.

Todo lo que ocurre en el presente de nuestra historia tiene relación con el pasado, y afectará el desenlace.

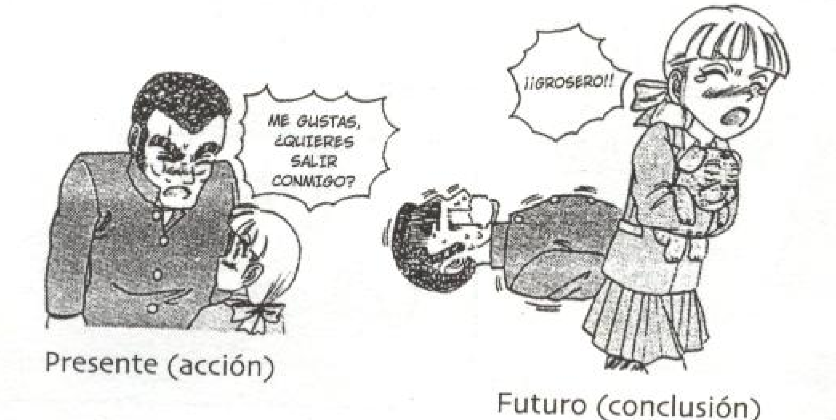




Los lectores deben comprender esta evolución.

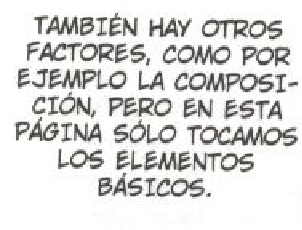


Pasado (motivo)



Presente (acción)

Futuro (conclusión)





Los 6 puntos principales

- Quién.
- Cuándo.
- Dónde.
- Qué.
- Por qué.
- Cómo, lo que ocurrió y cómo terminó.

Siempre hay que tener en cuenta estos seis puntos.

El protagonista

El tema y el guión son muy importantes, pero aún lo es más el protagonista, que es el hilo conductor.





Un trabajo bien logrado está formado por encima de todo de un personaje principal fuerte, que vive la historia intensamente. Incluso cuando los lectores se olviden de la historia, el carácter del personaje permanecerá en su mente.

Analicemos un ejemplo. El manga Ranma 1/2, de Rumiko Takahashi, tiene un protagonista que se llama Ranma Saotome. Este chico se marcha a China con su padre para aprender artes marciales y durante el entrenamiento cae en una fuente de agua caliente mágica, y desde ese momento, cuando entra en contacto con el agua fría, se transforma en chica, y cuando toca el agua caliente, vuelve a su estado normal.

Si pensamos en el tipo de personaje que es Ranma, recordaremos que es de carácter valiente, de espíritu competitivo y un indeciso con las chicas. Lo más característico de Ranma es que se transforma en chica con el agua fría y en chico con el agua caliente, y que tiene múltiples temas. Uno de ellos es deshacerse del encantamiento de la fuente mágica. Otro es el hecho de que sea competitivo. Un tercer tema que explota a lo largo del cómic es su relación con Akane Tendo, la hija de su anfitrión.
Aparte de esto, alrededor de él se desarrollan historias completas con personajes especiales, todas distintas, pero siempre giran en torno a esos tres temas centrales.



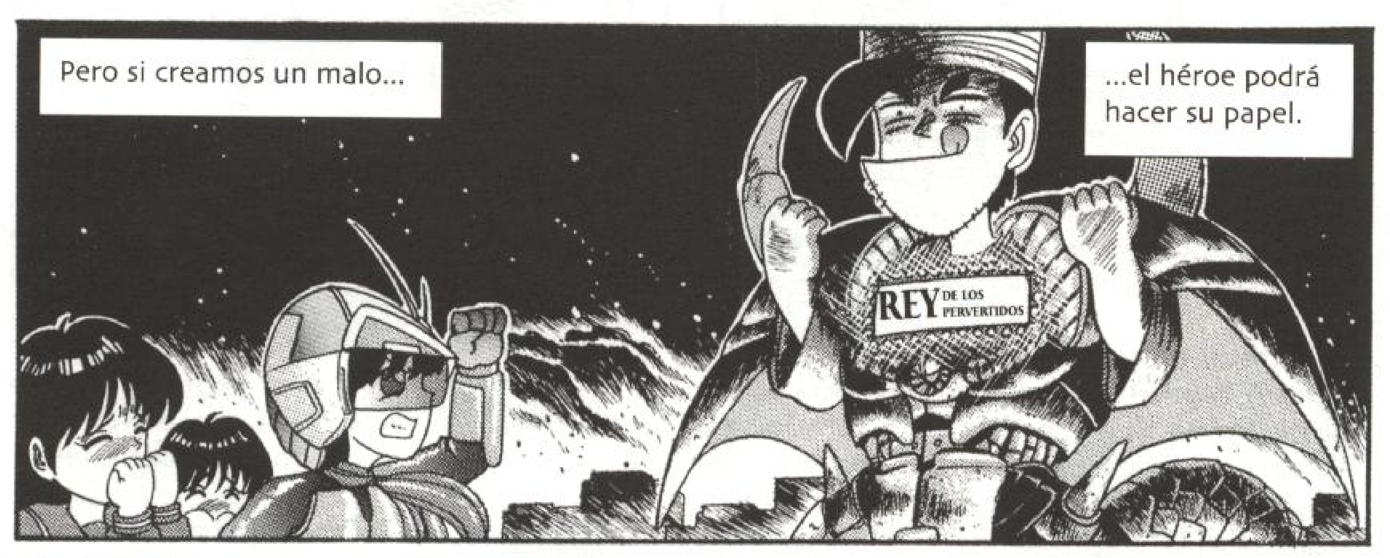
Definir un personaje sin nada a su alrededor es muy difícil.

Si por ejemplo, hay un héroe...



Pero no hay malos a los que se pueda enfrentar...





Un ejemplo básico es el enfrentamiento entre un héroe apasionado y un rival frío. El carácter de cada uno revelará y amplificará el del otro.

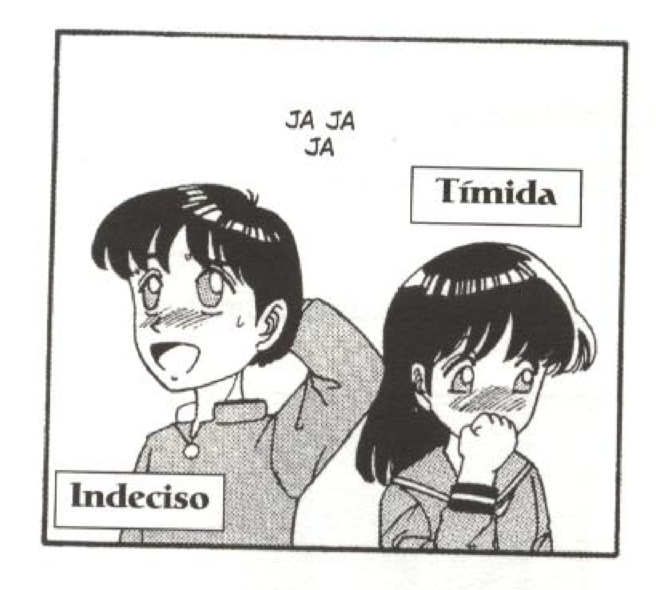
Grrrrr

HMMMF

HUM

Sin embargo, si la personalidad del héroe y del antihéroe son parecidas, será difícil que rivalicen a menos que ambos sean muy apasionados. Si tienen personalidades corrientes, resultará más complicado que exista antagonismo entre ellos y corremos el riesgo de dibujar un manga en el que no pase nada.
Claro que aun así, si es divertido...





Aquí vemos un ejemplo procedente de la comedia romántica. Si la chica y el chico son tímidos y no se deciden a declararse, la historia no se desarrolla y no se definen los personajes.

Pero si aparece un rival con un carácter atrevido o decidido, marcará el carácter de los otros dos personajes y la historia tendrá un desarrollo más interesante.

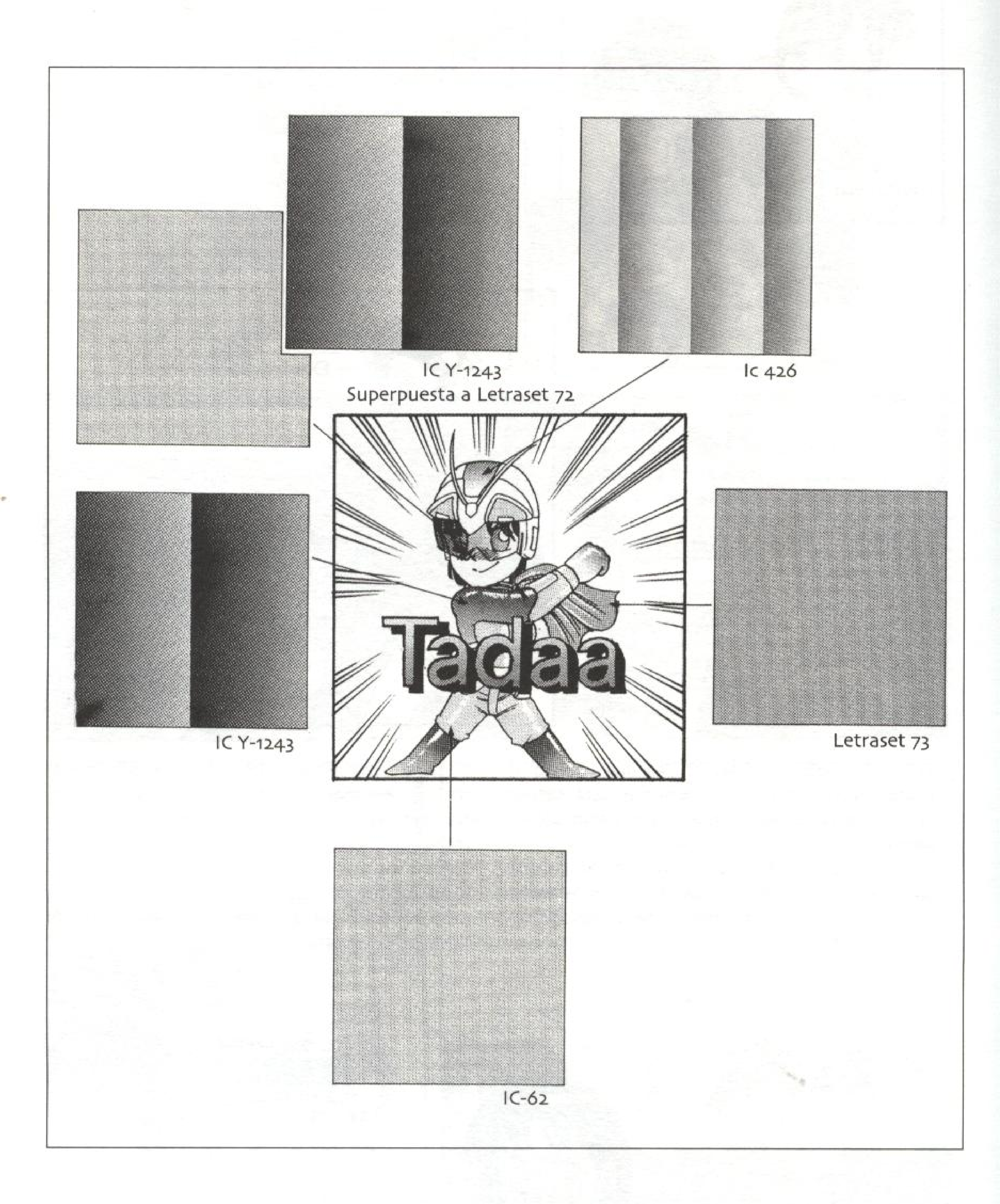


El antagonista y los personajes que rodean al protagonista son muy importantes para definir el marco en que éste se mueve y su personaje en general.
Las obras de Rumiko Takahashi constan de una abundante gama de personajes, y todos están bien definidos para destacar la personalidad del protagonista.

Citando sus palabras, "en el manga lo principal son los personajes y sus circunstancias. Una vez tenemos esta idea, que es el tema, se crea la trama."
Definir los personajes con destreza es el secreto fundamental del manga. No es una tarea fácil, pero podemos tomar como modelo las obras de Rumiko Takahashi.



TRAMAS UTILIZADAS



CREAR PERSONAJES

Vamos a definir la personalidad y el carácter.

1. Lo primero es decidir el género.



2. El segundo paso será esbozar el protagonista y darle un perfil.

Aquí entra en juego la imaginación.

UNA COSA ASÍ...

En un cuaderno, apuntamos los aspectos interesantes que pueda tener el personaje y probamos algunas posturas para definirlo mejor.



Edad 16, estudiante de secundaria.
La acción transcurre en el instituto.

Características:
- Peleón – complexión robusta.
- Activo – con lo cual, mal estudiante.

No le gusta (punto débil):
- Estudiar/perros – es un chico con una pinta que da miedo, le gusta buscar pelea y le dan miedo los perros. ¡¡Interesante!!

Le gusta (palabras o expresiones):
- Entrenar – aplica un entrenamiento a cada ocasión. Su carácter es como un géiser. Grupo sanguíneo, ¿B?

Rasgo más destacado:
- Grandote, cara de pocos amigos, buen luchador, siempre con gamberros.

Carácter:
- Grupo sanguíneo B, tipo de persona que no puede andar y mascar chicle al mismo tiempo.

- El protagonista no se considera un gamberro.
- Género, comedia romántica y tema "Quiero que seas mi chica".
- Quién es la chica que le gusta.
- Por qué le gusta esa chica.



A veces se puede partir de un personaje que no es el principal y sacar los detalles del protagonista a partir de este perfil.

Edad 16, estudiante.
Se le da bien estudiar, le encantan los perros.
Siempre va con un bulldog antipático.
Pareja: ¿chico que odie los perros?



Y en cuanto estén definidos los personajes principales, se piensa en los que puedan oponerse a ellos.
Cuando se tenga una idea de los antagonistas, se puede proceder a inventar la historia (ver "El argumento").



También podemos inspirarnos en personas de nuestro entorno para crear personajes.



Es una buena idea mirarnos a nosotros mismos objetivamente.

También podemos representarnos a nosotros mismos, o basarnos en algún rasgo de alguna persona de nuestro alrededor, y exagerarlo para adaptarlo al manga.

La historia define los personajes

Muchos dibujantes deciden qué historia narrar a partir de una experiencia, una anécdota o una vivencia propia. Posiblemente la mayoría.



Si éste es vuestro caso, empezad por escribir en líneas generales lo que ocurrió y el motivo de aquello que queráis narrar.





Diseñad un guión. A medida que escribáis, os vendrán más ideas a la cabeza.

Se os ocurrirán escenas divertidas, apasionadas... Cread entonces personajes que se ajusten a esas escenas.





A medida que se desarrolle vuestro personaje, podéis redefinir el guión para expresar mejor los sentimientos del protagonista, y al mismo tiempo podéis intentar escribir diálogos concretos. Consultad la sección de "El argumento".

UN PERSONAJE, UNA PERSONALIDAD





Carácter fuerte

- Serios y aplicados.
- La fuerza de voluntad se expresa mediante las cejas, firmes y oblicuas.
- Los labios apretados, en forma de V invertida.
- Las chicas se pueden dibujar con una media melena que se pueda recoger en la nuca.





Este personaje es uno de los buenos, pero la expresión con los labios apretados y las cejas da la impresión de una gran determinación y una voluntad de hierro.

Fríos y calculadores

- Esta categoría tiene distintos matices: el artístico, el cruel, el delicado y el orgulloso.
- Las cejas finas dan feminidad y delicadeza al personaje.
- Los ojos rasgados dan un aire de belleza.
- La nariz recta. Se dice de los que tienen la nariz larga son más orgullosos.
- El cuerpo es más bien delgado.
- El pelo está dividido en mechones (3 a 7), típico pelo de personajes inteligentes.







Las gafas dan mucho juego, pero cuidado con la forma de la montura. Puede cambiar por completo la expresión.



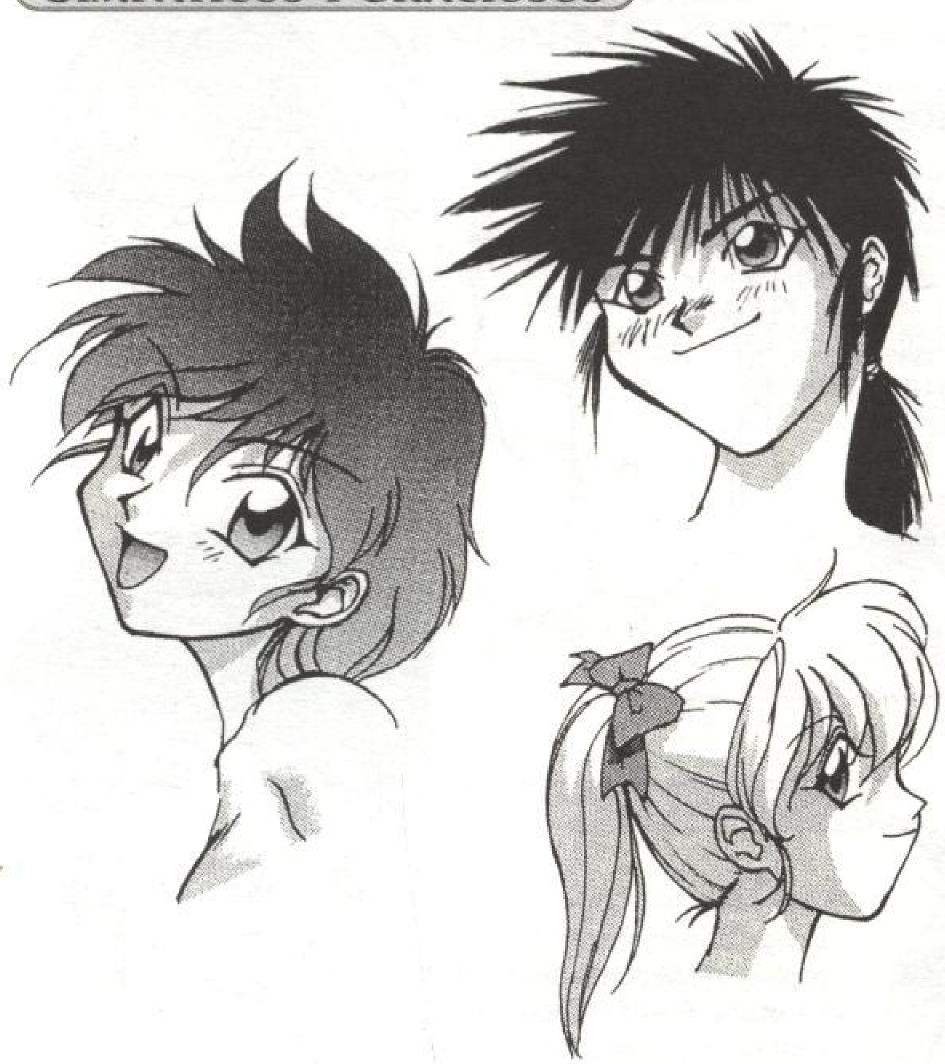
Desenfadados

- El tipo desenfadado presenta un aire muy masculino, y son todo lo opuesto al tipo tranquilo y reflexivo.
  No le importa la apariencia, y no se preocupa por tonterías.
- El desenfadado tiene una complexión robusta. Se puede indicar que son fuertes acentuando la mandíbula inferior.
- Si se dibuja la boca grande, da la impresión de que el carácter del personaje es abierto, extrovertido. Si la boca es más pequeña, el personaje será más femenino.
- Este tipo de personaje no se preocupa por el pelo tampoco, así que se puede dibujar algo original.



Un personaje desenfadado y a la vez reflexivo es una idea interesante.

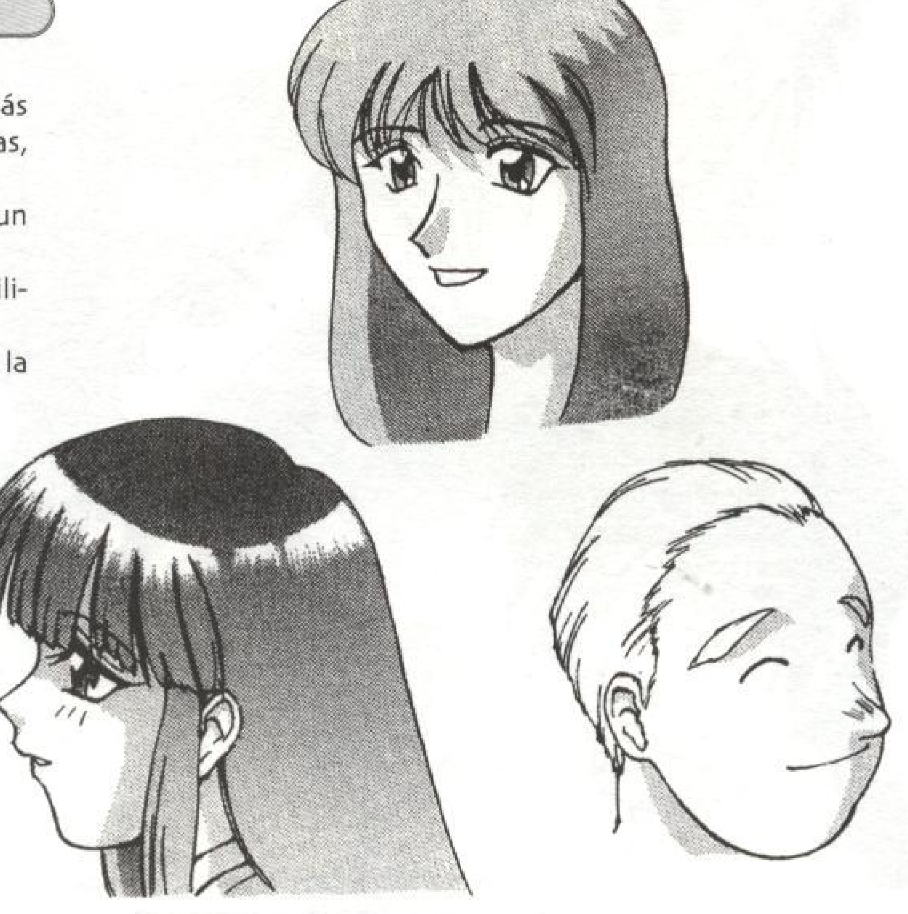
Simpáticos y graciosos



- A este tipo de personaje le va el pelo corto o recogido.
- Los ojos, cuanto más grandes mejor.
- Las proporciones faciales se acercan a las de los niños.
- Dibujando la nariz pequeña se les da un aspecto simpático.
- Cuantas más expresiones tengan, mejor.
- Se les pueden poner lazos u otros adornos.

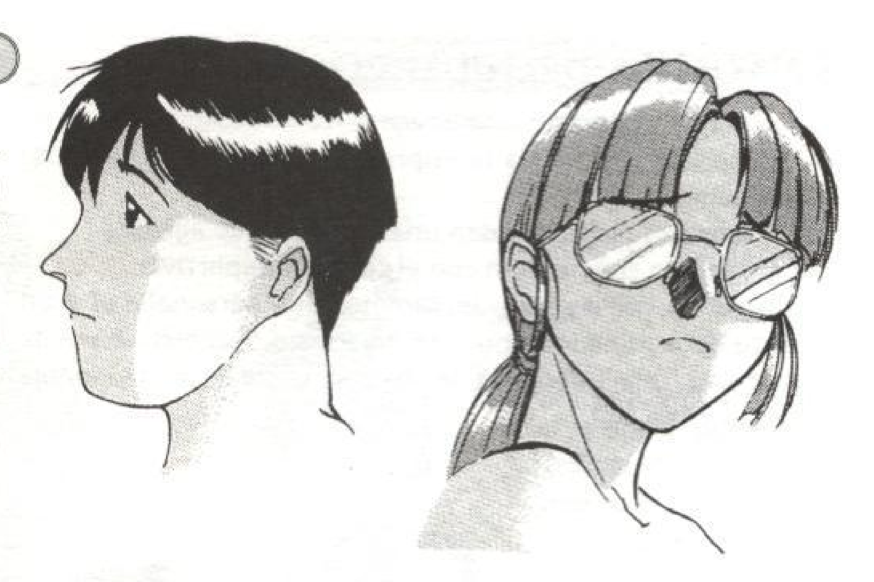
Amables

- Siempre sonrientes.
- Las cejas juntas les darán más fuerza, si las tienen separadas, tendrán un aire tranquilo.
- Los ojos alargados y caídos dan un aspecto amable.
- El cabello largo otorga tranquilidad e inteligencia.
- Las caras redondas también dan la sensación de tranquilidad.



Tímidos

- Son más delicados que guapos.
- Cuando la tranquilidad de los personajes de tipo amable se dibuja con cierto matiz, éstos pasan a ser tímidos.
- No hace falta decir que la sonrisa en este tipo de personaje quedará como indecisión o falta de confianza.
- La timidez o falta de confianza se puede expresar mediante un cabello que destaque más que el rostro.





Ambiciosos y egoístas

- Son como los decididos, pero muy orgullosos, como niños mimados.
- Los ojos suelen ser un poco rasgados y ascendentes. No es difícil de conseguir.
- Las chicas tipo princesa pueden tener una preciosa melena rizada.
- Para dibujar una mujer activa que no sea tipo princesa, le añadiremos un bronceado.





Malos

- Como los que veis en la ilustración, tienen los ojos triangulares y la mayor parte es blanca. Los ojos rasgados les darán un aire astuto.
- Las cabezas calvas y/o los rostros sin cejas dan un aire siniestro.

La forma del cuerpo

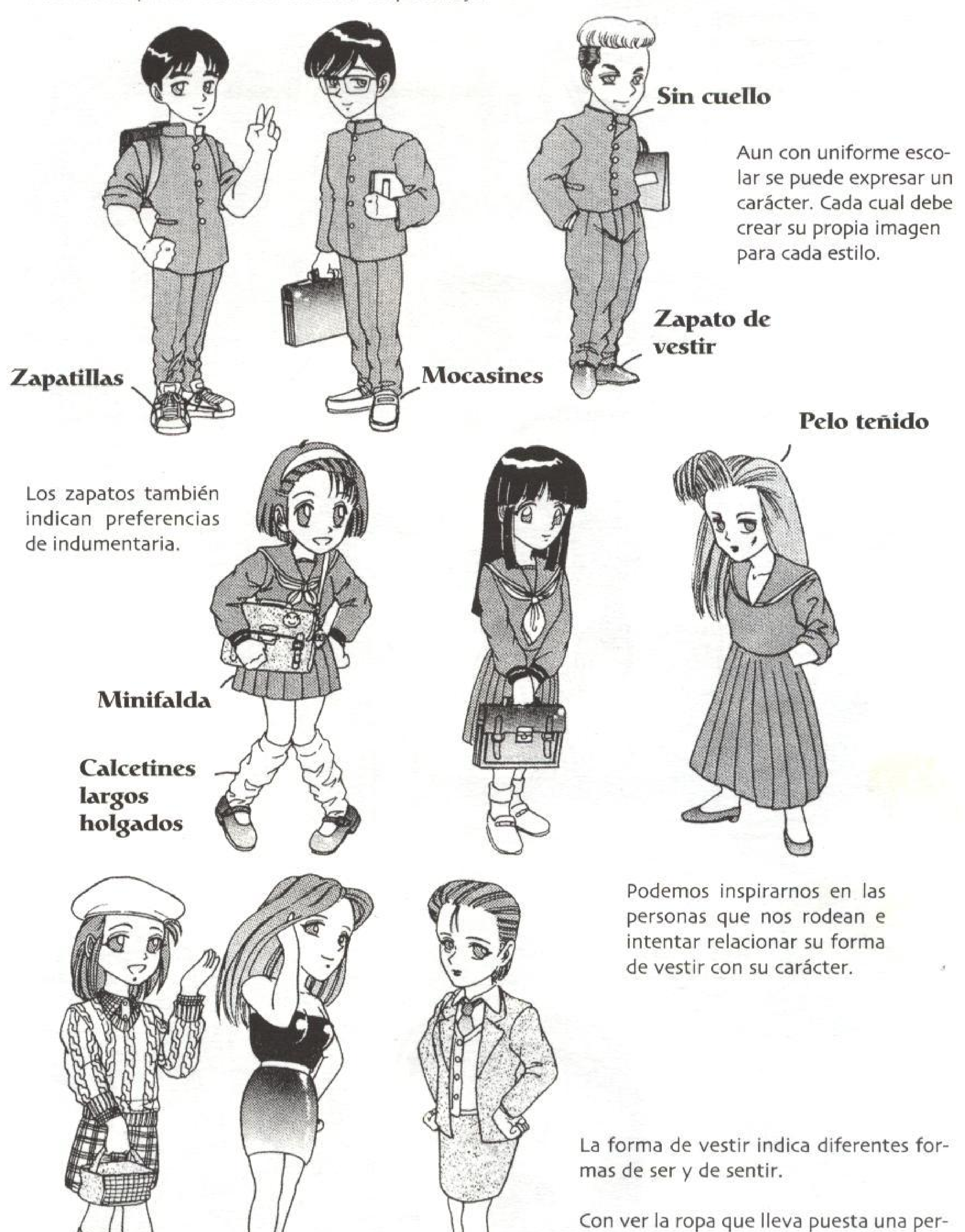
Cada cuerpo va unido a una imagen.
Un personaje alto no da la impresión de ser muy rápido de movimientos.
Los personajes pequeños dan una sensación de agilidad.
Los gordos no concuerdan con el carácter deportivo.
Teniendo en cuenta esto, le daremos una personalidad y un aspecto determinados a nuestro personaje. También se puede aprovechar una imagen a la inversa y crear un personaje gordo que sea ágil.

En los mangas de lucha y de acción, una estructura corporal endeble puede ser un aspecto del que extraer dramatismo. Si se va a dibujar un manga de deportes, es indispensable dominar las formas del cuerpo.



La indumentaria

Una de las primeras impresiones que causa un personaje suele estar basada en la ropa. El estilo al vestir tiene que ser acorde al carácter del personaje.



Aun con uniforme escolar se puede expresar un carácter. Cada cual debe crear su propia imagen para cada estilo.

Los zapatos también indican preferencias de indumentaria.

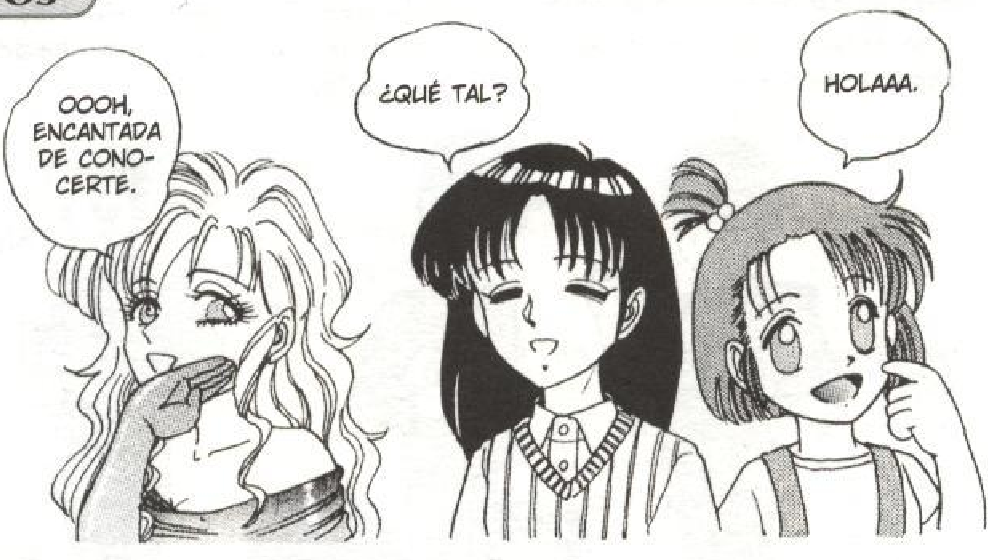
Podemos inspirarnos en las personas que nos rodean e intentar relacionar su forma de vestir con su carácter.

La forma de vestir indica diferentes formas de ser y de sentir.

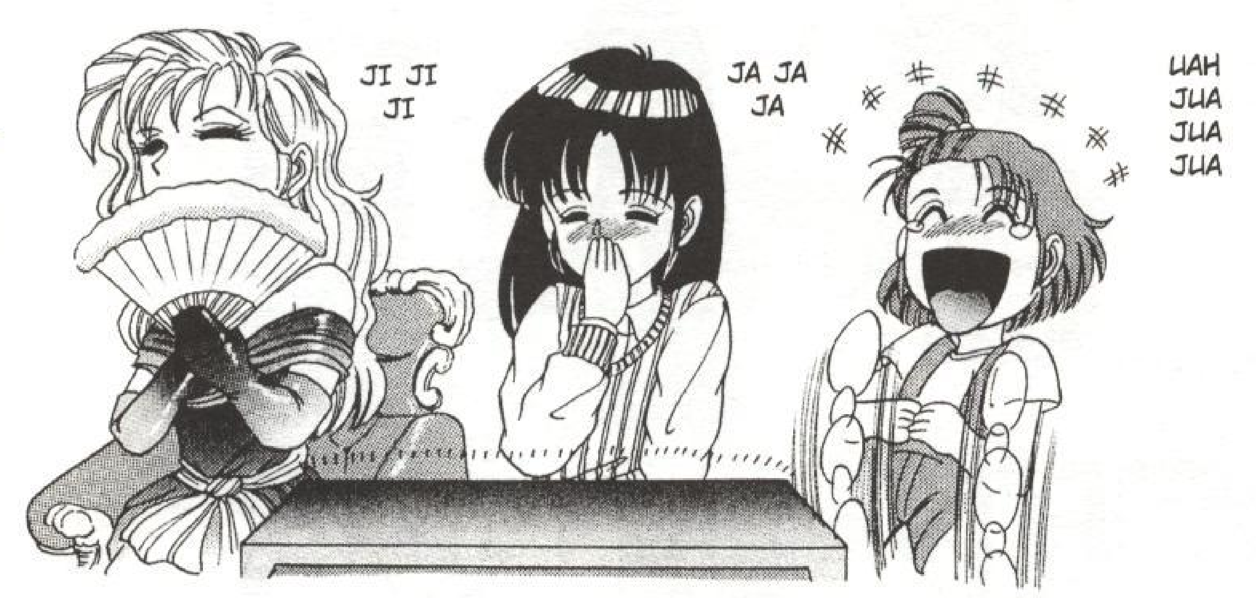
Con ver la ropa que lleva puesta una persona, podemos hacernos una idea de su forma de actuar. A la hora de vestir a nuestros personajes, hay que pensar bien en su vida diaria y darles un estilo que corresponda a su carácter.

Los complementos

La forma de hablar, los gestos, los accesorios y la decoración de sus casas son aspectos que reflejan la personalidad y el carácter y ayudan a conocer a los personajes.



Cuando oímos hablar a una persona percibimos no sólo su carácter sino también qué clase de educación ha recibido. Por ejemplo, las chicas que no tienen una manera muy fina de hablar, probablemente han crecido entre hombres y su carácter es más abierto.



Imaginemos una escena donde los personajes miran la tele y se ríen. La forma de reír también caracteriza a las personas.



Los accesorios y complementos también nos dan pistas sobre los gustos de cada cual.

Las personalidades también se ven reflejadas en la forma de organizar el entorno de cada personaje, en las cosas que poseen y en cómo están colocadas. Por ejemplo, un personaje que vista con dejadez, probablemente vivirá en un lugar desordenado.

Resulta que es una energúmena cuando se enfada.

JO, QUÉ BUENO ESTÁ.

Merchandising

Resulta que es una otaku.

Resulta que le encanta la ceremonia del té, el ikebana y cocinar.

Pero las personas tienen posibilidades infinitas y pueden tener facetas imprevisibles. Podemos incluir características contradictorias con su imagen, para bien o para mal, lo que contribuirá a hacer el personaje más humano.

PLASMAR EMOCIONES

Las emociones no sólo se reflejan en el rostro, sino también en el cuerpo. Hay que analizar los sentimientos que se tienen en cada momento, y plasmarlos en el personaje que dibujamos.



Cuando estamos contentos o animados, bailamos y saltamos.

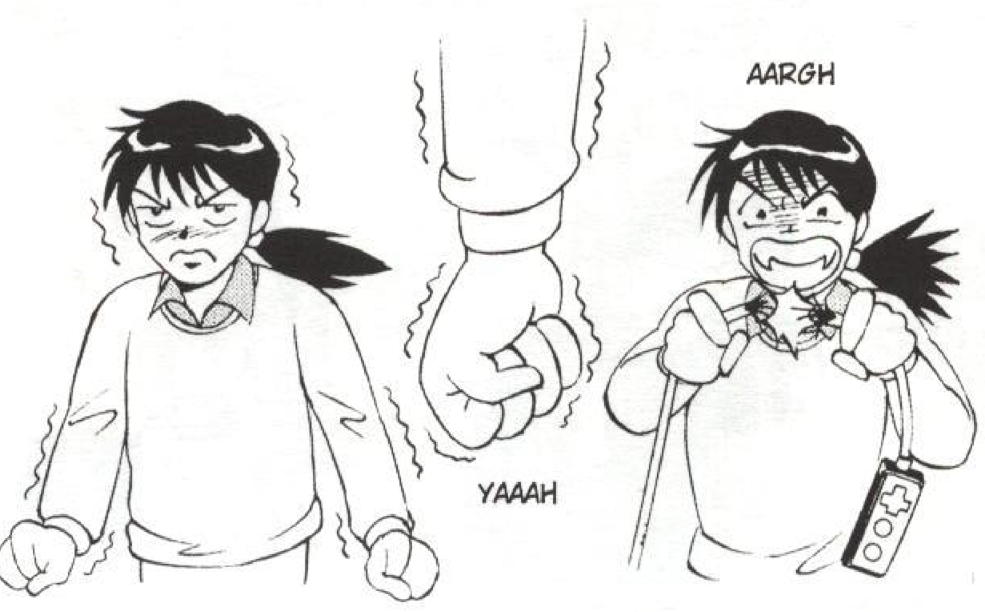
O tarareamos una canción.



O lo expresamos con un gesto como éste.

Los personajes pueden tener gestos para resaltar la expresión de sus emociones.

De este modo se marca más el carácter.





El cuerpo entra en tensión cuando nos enfadamos.

Los puños apretados indican que se está reprimiendo esa tensión a causa del enfado o disgusto.

Se pueden utilizar objetos para resaltar las expresiones.



Con la tristeza, el cuerpo flojea.



Le flaquean las fuerzas y se apoya en la pared.



O esconde la cabeza entre los brazos.



O llora sobre el suelo.



Con el miedo, el cuerpo se queda inmóvil.

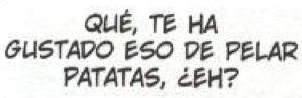


Sentimos que se paralizan los músculos.

Una técnica muy efectiva es mostrar unas piernas temblorosas o un nudo en la garganta.



Para expresar desaprobación, se puede dibujar el personaje desde abajo, lo que le da un aire de desprecio.





Cuando nos abstraemos en una actividad, se nos olvida todo lo demás y metemos la pata.



Mirar desde abajo da un aire sumiso, transmite la voluntad de caer bien, y puede ser un intento de explorar los sentimientos del otro.

LOS FONDOS

Se puede transmitir un estado de ánimo a través de la luz, las sombras y otros efectos de fondo.



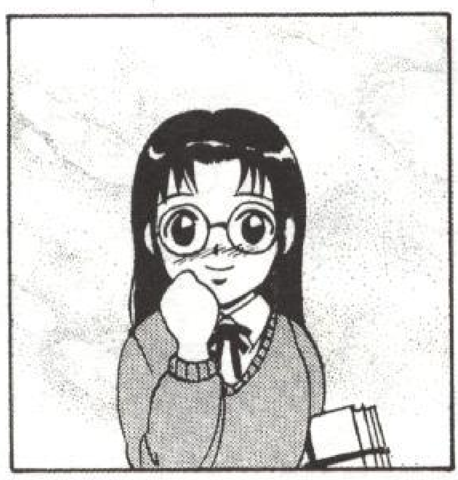
Éste representa la idea de fulgor.



El conjunto de rayos de sol y flores transmite un sentimiento de alivio y satisfacción.



Aquí la luz brilla más.



Los fondos de puntos dan un aire de serenidad.



Ésta es una imagen de alegría y triunfo. Los fondos divertidos son un recurso muy efectivo.



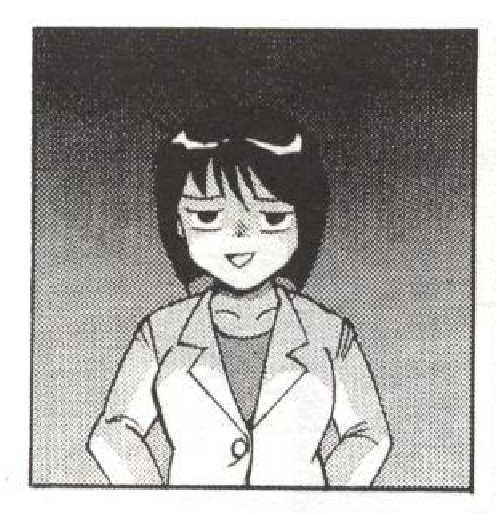
Un fondo como éste puede transmitir una sensación de ansiedad y sospecha.



Las llamas de fondo indican furia.



Este tipo de fondo expresa muy bien las impresiones fuertes y los estados de shock.





El juego de luz y sombra es un importante medio de transmitir una atmósfera concreta o un estado de ánimo.



En función de la intensidad de las líneas de concentración expresamos sensaciones diferentes, pero siempre se emplean para señalar un punto de atención, velocidad, etc.



Las líneas de velocidad pueden marcar una emoción fuerte e intensa. Hay múltiples formas de emplearlas.



Las líneas curvas de velocidad intensifican el movimiento. También se pueden emplear para expresar emociones intensas y fuerza.



La concentración de luz en un punto indica una visión, un pensamiento que se dibuja súbitamente en la mente.



Las olas o imágenes alegóricas indican fuerte energía positiva, o determinación.

Pero esto son sólo ejemplos. Cada dibujante tiene su estilo, de manera que lo ideal es inspirarse en otros mangas, extraer la idea y el ambiente y practicar sobre ello.

Es muy efectivo incluir en los fondos objetos o decorados que recalquen la emoción que queremos representar.

Ejemplo:

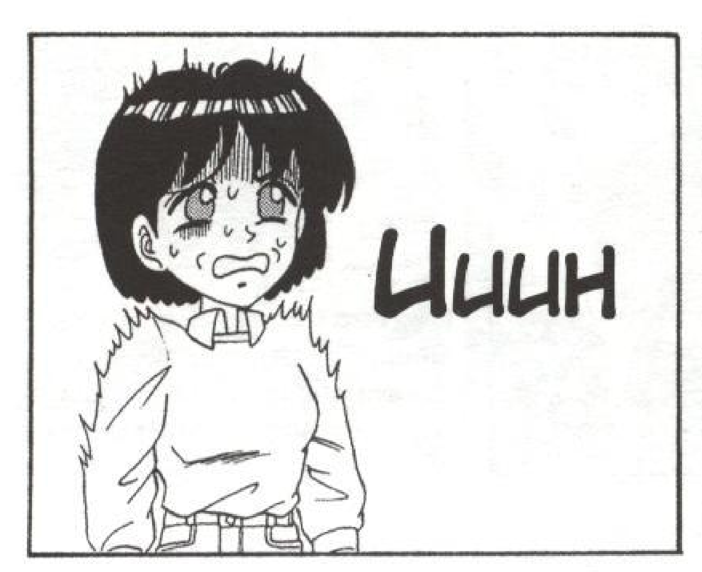
ALEGRÍA ➡ rayos de sol, brisa primaveral, pétalos de flores, luz.
FURIA ➡ viento de tempestad, truenos, fuego.
TRISTEZA ➡ lluvia, nubes, crepúsculo, otoño, hojas secas.

Las imágenes tomadas de la naturaleza tienen una fuerza sorprendente. También es muy efectivo emplear imágenes muy conocidas o cementerios, etc. Para dar más intensidad al ambiente que queremos crear.





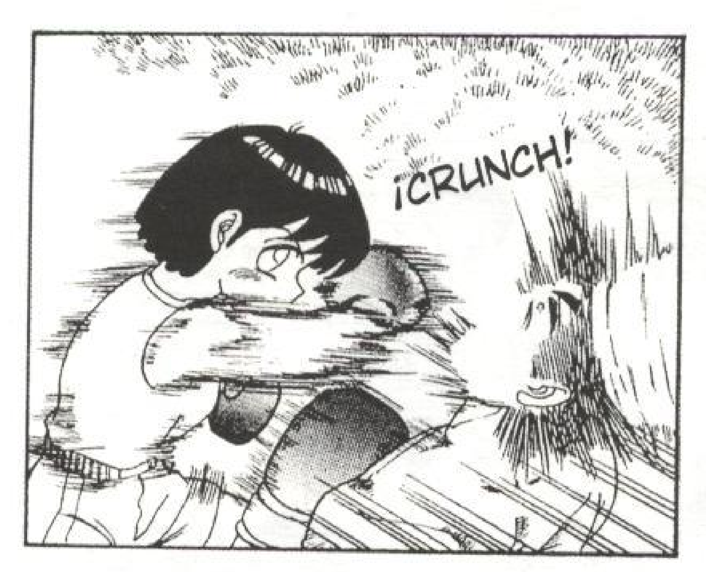
Con el permiso de Munch, autor de *El grito*.



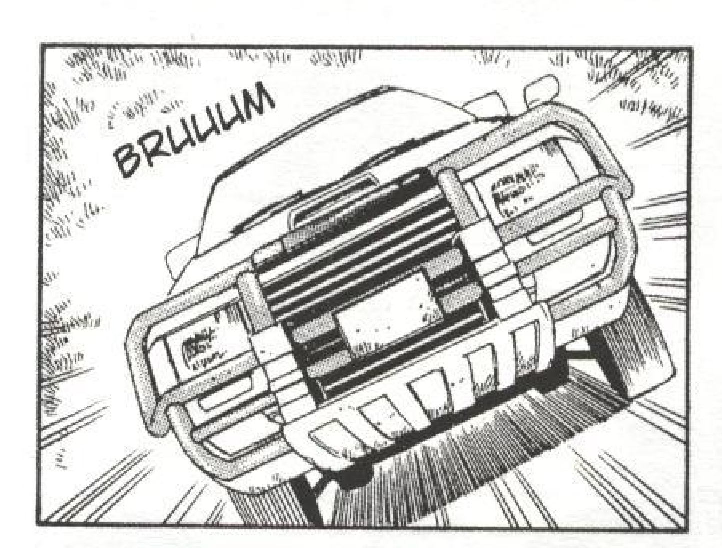


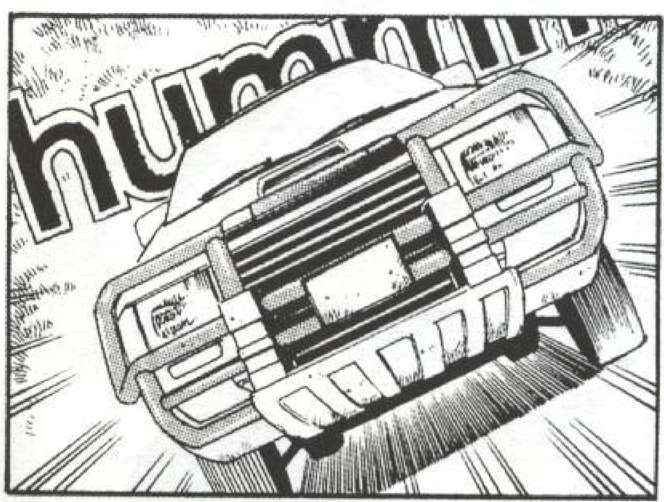
Las onomatopeyas son esenciales.
En estas dos viñetas tenemos la misma onomatopeya, pero el efecto es diferente por la forma en que están dibujadas las letras.

Los efectos de sonido u onomatopeyas no sólo expresan emociones, sino también movimientos, velocidad y fuerza.









Las onomatopeyas son una de las partes más interesantes del dibujo, debido a la gran gama de posibilidades que ofrecen.

gulp crunch
gasp shake
slitter
pound
swish
boom swish

RESUMEN







Se llama clímax a la escena en la que el protagonista se enfrenta a un fracaso y está estancado. Así se cuenta una historia.









Y QUE OS AYUDE A CREAR HISTORIAS DIVERTIDAS, QUE ES LO QUE CUENTA.

¡HASTA PRONTO!

NOS VEMOS EN LOS SIGUIENTES VOLÚMENES. ¡OS ESPERAMOS!

¿Quieres aprender a dibujar tus propios mangas?

¿Estás en ello y quieres perfeccionar tu estilo?

CÓMO DIBUJAR MANGA pone las bases del cómic japonés al alcance de tu mano. Ahora, llegar a ser un buen dibujante de manga sólo depende de ti.



ISBN 84-8431-323-9

9 788484 313236

www.norma-ed.es